MODERN WARFARE 2 | MAJESTY 2 | ALIEN BREED EVOLUTION | THE AGENCY

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

#09(69)
СЕНТЯБРЬ 2009

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА: 225 РУБ

DRAGON AGE НАЧАЛО

ТЕМА НОМЕРА

СТР. 8

24 ЧАСА НАЕДИНЕ С НОВОЙ РПГ ОТ BIOWARE

ИГРЫ БУДУЩЕГО

СТР. 14

ЧАСТЬ 1. МЫ ПИШЕМ О 100 ИГРАХ СРАЗУ

STREET FIGHTER 4

СТР. 86

ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, УДАР НОГОЙ ВВЕРХ

BATTLEFIELD HEROES

СТР. 100

СПАСТИ РЯДОВОГО PASHA_1998

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ 50 ГР

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4607157100018 09009

ПОСТЕРЫ: STAR WARS: FORCE UNLEASHED | DEAD RISING 2 **ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:** TRINE | TALES OF MONKEY ISLAND | ANNO 1404

для УЧЕБЫ и РАЗВЛЕЧЕНИЙ

IRBIS - каждому БЕЗ ИСКЛЮЧЕНИЙ!

На правах рекламы.

Товар сертифицирован.

Компьютер IRBIS® A75n

- Двухъядерный процессор AMD Athlon 64X2
- Видеокарта: NVIDIA GeForce 9400 GT 512 Мб
- Объем жесткого диска: 250 Гб
- Оперативная память: 3072 Мб

16 290* руб.

в магазинах ТЕХНОСИЛА

*цену уточняйте в магазинах

Успех – дело техники!

www.irbisPC.ru

IRBIS®

ТЕХНИКА УСПЕХА

EDITORIAL

Я даже не подозреваю (честно-честно), как это могло произойти, но и я, и куча друзей-знакомых одновременно забросили всяческие высокотехнологичные шутеры и MMO, чтобы день и ночь тыкать курсором The Secret of Monkey Island: Special Edition. Скажешь, ностальгия? Ничего подобного: оригинальная игра мне решительно не понравилась. Не дорос, не понял? Наверное.

Сейчас все оказалось иначе: простой, как две копейки, квест показался глубокой, мудрой и невероятно веселой игрой. А графика... Ну да, изменилась. Но решив хотя бы несколько загадок, можно смело вернуть оригинальные пикселы (магия делается кнопочкой F10): даже в таком исполнении игра вряд ли скоро разрешит встать из-за монитора.

К чему это я? В номере снова полно продолжений и ремейков, разработчики все еще верят в магию цифр после названия. Да разве мы против? В этом номере тебя поджидают PC-версия Street Fighter 4, полноценные рецензии на Bionic Commando (тут порядкового номера нет, но ты, конечно, знаешь, в чем секрет), Anno 1404, Virtua Tennis 2009.

Надеюсь, постоянные читатели нас простят: на обложке оказалась совсем не та игра, что была анонсирована в прошлый раз. Каемся, билд не пришел в редакцию в назначенный час. Однако по «Dragon Age: Начало» мы тоже обещали сделать кавер. Пожалуйста: перед тобой впечатления от знакомства с полностью рабочей локализованной PC-версией.

И небольшой сюрприз: эпический материал, посвященный аж сотне игр! Что нас ждет? Во что будут играть люди недалекого будущего? Все ответы в нем.

Александр Каныгин

ЧЕМ ЗАНИМАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В АВГУСТЕ?

ОЛЕГ ЧЕБОТАРЕВ

Выкинул на свалку неделю жизни, бессмысленно и беспощадно преследуя какого-то лося в игре The Hunter: негодяй запутывал следы, минировал тропинки кучками чего-то неприятного и вообще вел себя возмутительно по-человечески. Словив в конце концов пулю, зверь разозлился, яростно заблеял и повесил наглухо Windows; запустить игру не получается до сих пор.

КИРИЛЛ ПЕРЕВОЗЧИКОВ

Прошедший месяц посвятил практике на ТВ – на игры времени почти не оставалось, разве что ПК-версия Bionic Commando приятно удивила: удобное управление, улучшенная графика и отсутствие практически всех недостатков консольных вариантов. Особенно понравился мультиплеер: действительно новые ощущения. Всегда бы так.

ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

Давно собирался оценить Lie to Me, да все никак – постоянно выходили новые эпизоды уже знакомых сериалов. Однако на днях совершенно непреднамеренно посмотрел Reservoir Dogs и Four Rooms – понял, что сериал с Тимом Ротом (Tim Roth) в главной роли просто не может быть плохим. И не ошибся. Правда-правда.

ПАВЕЛ ДЕМИН

В «мертвый» летний сезон решил смахнуть пыль с артефактов прошлого и вспомнить молодость: дорогие сердцу «Проклятые земли», не на шутку увлекшие восемь лет назад, живее всех живых! Работа, маунтинбайк, солнце в Подмосковье и приключения Зака в мире аллодов – выбрать занятие по душе этим летом не так-то просто!

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал, звони! Мы поможем тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

Ежемесячный журнал «РС ИГРЫ» №09(69) 2009

Главный редактор
Александр Каныгин
kanygin@gameland.ru
Зам. главного редактора
Игорь Сонин
Редакторы
Алексей Ларичкин,
Иван Гусев, Денис Кублицкий,
Игорь Федюкин, Кирилл Перевозчиков, Борис Соколов
Арт-директор
Алик Вайнер
Дизайнер
Анна Старостина
Дизайнер-верстальщик
Екатерина Селиверстова
Верстальщик
Динара Шаймарданова
Корректор
Вера Юрьева

DVD
disk@pc-games.ru
Александр Устинов,
Денис Никишин, Александр Солярский, Александр Антонов,
Юрий Пашолок, Дмитрий Эстрин,
Виталий Пирожников
GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин, Алексей Бутрин, Сергей Агаджанов

Адрес редакции
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
post@pc-games.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Управляющий директор
Давид Шостак
Директор по развитию
Паша Романовский
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Анастасия Леонова
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Дмитрий Плющев
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

Директор группы GAMES &DIGITAL
Евгения Горячева
goryacheva@gameland.ru

Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Нестерова
Мария Николаенко
Марина Румянцева
Менеджер по продаже Gameland TV
Максим Соболев
Администратор
Мария Бушева

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

Директор по дистрибуции
Андей Степанов
andrey@gameland.ru
Руководитель московского направления
Ольга Девальд
Devald@gameland.ru
Руководитель регионального направления
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
БЕСПЛАТНЫЕ телефоны:
8-495-780-88-29 (для москвичей)
8-800-200-3-999 (для читателей из регионов РФ и абонентов сетей МТС, БиЛайн, Мегафон)
info@glc.ru
Тел.: +7 (495) 935-7034

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация
Тел.: +7(495)935-7034
8(800)200-3-999 – бесплатно для регионов РФ и абонентов МТС, «Би-Лайн», «Мегафон»
Факс: +7(495)780-882
info@glc.ru, podpiska@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе,
д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824
Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Тираж 85 000 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gameland.ru.

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.

Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2009

ASTRUM NIVAL
ND GAMES
Строй и развивай собственный корабль, исследуй загадочный Астрал и участвуй в астральных битвах. Или сколоти пиратский клан и поджидай в засаде караваны богатых гильдий.
Создай героя по образу и подобию хорошо знакомых персонажей реального мира. Витязи Кании - защитники родной земли, беспощадные хадаганские комиссары, прекрасные эльфы, орки - фанаты гоблинобола. Выбери свой путь!
Стань самым совершенным из навигаторов и открой пути к тайнам глубин вечно меняющегося Астрала с его древними артефактами, демоническими существами и даже затерянными островами!
АЛЛОДЫ
ОНЛАЙН
Первая российская онлайн игра мирового уровня.
Без абонентской платы!
УЖЕ
В ПРОДАЖЕ!
ПОДРОБНОСТИ НА WWW.ALLODS.RU
www.allods.ru
Рекомендует:
ВИРТУАЛИТИ
ЗОЛОТОЙ КУБЕР
PC

СОДЕРЖАНИЕ

FIFA 10 – Смертельный номер! Впервые в истории: игра сериала FIFA с российской футбольной премьер-лигой! СТР. 66

STREET FIGHTER 4 – Король жанра файтингов посещает персональные компьютеры с официальным визитом. СТР. 86

TRINE – Красивейший платформер с подробной физикой, любопытными головоломками и кооперативным режимом. СТР. 92

BATTLEFIELD HEROES – Пополнение в семействе Battlefield – новый сетевой шутер, веселый и бесплатный. СТР. 100

ТЕМА НОМЕРА
СТР. 8

DRAGON AGE: НАЧАЛО

1 Editorial
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

НА КОВЕР!
8 Dragon Age: Начало

В ФОКУСЕ
14 Игры будущего: 100 проектов, которые мы ждем. Часть 1

НОВОСТИ
30 События индустрии
38 Новости киберспорта
40 Релизы и бестселлеры
42 Календарь
44 10 интересных фактов
46 Игровая карта мира

СПЕЦ
48 Онлайновые, но не ролевые

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
60 Галерея
66 FIFA 10
70 The Agency
74 Call of Duty: Modern Warfare 2
76 Battlefield: Bad Company 2
78 Aliens vs. Predator
80 Majesty 2
82 Скорость Онлайн
84 Alien Breed Evolution

РЕЦЕНЗИИ
86 Street Fighter 4
92 Trine
96 Bionic Commando
100 Battlefield Heroes
104 Tales of Monkey Island: Chapter 1 – Launch of the Screaming Narwhal
106 Anno 1404
110 Guitar Hero World Tour
112 Virtua Tennis 2009
114 Ост-Индская компания
117 RailWorks
118 Spore: Космические приключения
120 Гарри Поттер и Принц-полукровка
122 Fuel
124 Гид покупателя

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ
126 Дневник разработчиков U-WARS (Biart Studio). Заплыв четвертый. Музыкальный

128 **ДАЙДЖЕСТ**

INDIE GAMES
132 Игры от независимых разработчиков

136 **ПРОСТЫЕ ИГРЫ**

СПЕЦ
138 Мастер Лоуполи

ОНЛАЙН
146 Онлайновые новости

СОДЕРЖАНИЕ

148 Флеш-рояль
150 Дневники Warhammer Online
154 Дневники разработчиков «Аллодов Онлайн»

ЖЕЛЕЗО
158 Железные новости
160 Тестирование широкоформатных мониторов с диагональю от 20"
164 Мини-тест Gametrix Viper
165 Обзор ТВ-тюнера DIGMA P-2100 AFT
166 Железный FAQ
168 Игровой сервер своими руками. Урок первый: Железный вопрос
170 WiMAX – максимальное ускорение!
172 Сделай сам
173 Конфигурация

РЕТРО
174 Commandos 2: Men of Courage
178 Резвый старт
180 Дайджест
181 Ретроновости

О НАБОЛЕВШЕМ
182 Письма

186 **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ
190 Manhunt

192 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

К-Системс	2 обл.
gameland.tv	3 обл.
NEC	4 обл.
Nival	3
Electronic Arts	7
Rover	29
СофтКлаб	43, 69
Merlion	45
mediastar	59
Журнал Total Football	73
Редакционная подписка	85
Общая подписка	109
gameland.ru	135
РМ Телеком	143
Школа мультимедийной журналистики	145
GamePost	157, 177
ТНТ	171

ИГРЫ В НОМЕРЕ

Alien Breed Evolution	84
Aliens vs. Predator	78
Anno 1404	106
Battlefield Heroes	100
Battlefield: Bad Company 2	76
Bionic Commando	96
Call of Duty: Modern Warfare 2	74
Commandos 2: Men of Courage	174
Dragon Age: Начало	8
FIFA 10	66
Fuel	122
Guitar Hero World Tour	110
Majesty 2	80
Manhunt	190
RailWorks	117
Spore: Космические приключения	118
Street Fighter 4	86
Tales of Monkey Island: Chapter 1 – Launch of the Screaming Narwhal	104
The Agency	70
Trine	92
Virtua Tennis 2009	112
Warhammer Online	150
Аллоды Онлайн	154
Гарри Поттер и Принц-полукровка	120
Ост-Индская компания	114
Скорость Онлайн	82

ИГРЫ БУДУЩЕГО – Мы выбрали 100 наиболее перспективных проектов, которые стоит ждать. С нетерпением. СТР. 14

ОНЛАЙНОВЫЕ, НО НЕ РОЛЕВЫЕ – В Сети огромное количество известных MMORPG. А как обстоят дела с другими ММО-играм других жанров? СТР. 48

МАСТЕР ЛОУПОЛИ – Реалистичный советский БТР? Для великого учителя нет ничего проще! СТР. 138

ПОСТЕРЫ

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

ЕСЛИ ТЫ ВДРУГ ПОТЕРЯЛСЯ НА ПРОСТОРАХ «PC ИГР», САМОЕ ВРЕМЯ ЗАГЛЯНУТЬ СЮДА. КАК СОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В НАШЕЙ СИСТЕМЕ ОЦЕНОК, КОМУ И ЗА ЧТО ПРИСУЖДАЮТСЯ НАГРАДЫ И КОГО МЫ ОТПРАВЛЯЕМ ПРЯМИКОМ В МОГИЛУ – ВСЕ ЭТО ТЫ УЗНАЕШЬ ИЗ ПУТЕВОДИТЕЛЯ ПО ДИЗАЙНУ.

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ

ПОХОЖИЕ ИГРЫ
Если тебе интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они тебе тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Когда в создании игры участвует какая-нибудь известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.5 ★ ★ ★
На редкость неудачная игра. Безнадежно устаревшая или полная критических ошибок.

4.0 – 5.5 ★ ★ ★ ★ ★
За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. Не более.

6.0 – 7.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Хорошая задумка, испорченная серьезными ошибками, нишевый или малобюджетный проект.

7.5 – 8.5 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Замечательный проект! Необычный, интересный! Но при этом не лишенный недостатков.

9.0 – 10.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Произведение искусства! Образчик дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Ты прочел рецензию в журнале? Тогда скорее вставляй диск в привод и запускай видеорецензию. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Пресс-релизы и постановочные скриншоты создают превратное представление о будущей игре. Поэтому мы готовим видео с реальным геймплеем и комментариями создателей.

Конечно же, мы выкладываем на диск самые новые демоверсии. Хочешь сам пощупать игру? У тебя есть шанс.

НАГРАДЫ

ИГРА НОМЕРА
В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание – правильно – «Игры номера» (в неурожайный сезон такой может не быть вообще). Ей мы уделяем особое внимание: ты увидишь большую рецензию с огромным количеством скриншотов и арта. «Игра номера» – это то, что ни в коем случае нельзя пропустить!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
Самые лучшие проекты помимо высоких оценок получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь! Но все равно внимательно прочитай рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!

Реклама

NEED FOR SPEED
SHIFT
В ПРОДАЖЕ
С 17.09.09
M Power
XBOX 360
NEED FOR SPEED
SHIFT
РУС
3
EA
3
www.pegi.info
WWW.NFS.RU
WWW.NEEDFORSPEED.COM
XBOX 360.
EA

Автор:
Игорь Сонин

Одна из очевидных тенденций последнего времени: многие разработчики стремятся делать все более взрослые, все более мрачные игры. Бог знает, с чем это связано. Аудитория то ли выросла, то ли расширилась, то ли просто изменила свои предпочтения. Ни один из релизов этой осени не ухватывает цайтгайст, дух времени, так цепко, как Dragon Age. Разработчики из BioWare называют ее духовной наследницей Baldur's Gate, но обещанная преемственность заметна разве что в (опциональном) изометрическом режиме работы камеры. Вместо правил D&D – собственная игровая система, основанная исключительно на боевых параметрах; вместо волшебных Forgotten Realms – новый мир с простым конфликтом: все расы против монстров из Gears of War. Вместо героического сюжета – «тлеющие расовые противоречия», вместо рыцарей в сияющих доспехах – перемазанные кровищей рубаки, вместо бардовских песен – This Is the New Shit Мэрилина Мэнсона. Такое впечатление, что Dragon Age специально отворачивается от своего прошлого. Даже целебные эликсиры, основа основ, были заменены на припарки. Чтобы понять, к чему клонит BioWare, недостаточно ни трейлеров, ни интервью, ни описаний. Мы сидим в российском офисе Electronic Arts и знакомимся с текущей версией игры. Она почти финальна, ее запросто можно пройти от начала и до конца. Если, конечно, у тебя в запасе есть неделя-другая свободного времени.

Огромного дракона, согласно фэнтезийному канону, можно победить при помощи двух мечей, собаки и мешка целебных припарок.

На переднем плане: огр убивает нашего храброго товарища. На заднем плане… то же самое. Ох уж эти огры.

МОРРИГАН ОДОБРЯЕТ

DRAGON AGE: НАЧАЛО

Недели у нас нет, но мы готовы провести ровно один рабочий день, путешествуя по королевству Ферелден. «Dragon Age: Начало» запущена на специальном «гостевом» ноутбуке. Мрачное главное меню задает тон: за кого бы ты ни играл, ничего хорошего тебя не ждет. Как всякая уважающая себя RPG, Dragon Age начинается с генерации персонажа. Настроек внешности, как положено, море. Но нас гораздо больше интересует новая ролевая система, созданная BioWare специально для Dragon Age. Она оказывается на удивление простой. Классов всего три – воины, маги и разбойники, – персонажа описывают лишь шесть базовых параметров: сила, ловкость, сила воли, магия, хитрость и телосложение (стартовые значения зависят, разумеется, от расы и класса). Огромное количество навыков заботливо разложены по группам: «щит и меч», «двуручное оружие», «стрельба из лука» и т.п. Навыки эти открыты для всех персонажей, но фактически тебе достаточно один раз выбрать специализацию и далее лишь получать в ней все более мощные навыки. Система заклинаний из D&D (помнишь, как тебе нужно было отправлять партию спать, чтобы у мага перезарядился файербол?) уступила место более современной: колдуй что хочешь, пока не закончится «энергия». Со временем у всех героев открываются дополнительные специализации и умения, но здесь и речи не идет о сложности уровня World of Warcraft или хотя бы Diablo 2. Или мы ее пока не замечаем?

КУТЕЖ В ЭЛЬФИНАЖЕ

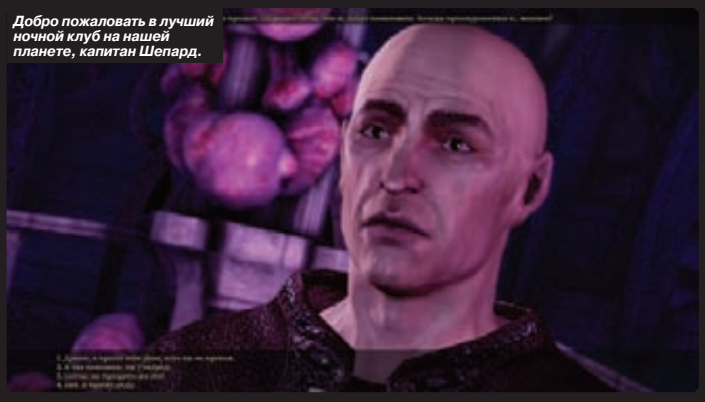
В Dragon Age (так и хочется написать – в первой части Dragon Age) шесть начальных историй: одна для людей (только аристократ), две для гномов (аристократ либо нищий), две для эльфов (городской или далийский эльф) и еще одна – для магов любой расы. Стартовая история – это интерактивная биография твоего героя. Вместо того чтобы читать унылый текст в описании персонажа, ты можешь в эту биографию… сыграть. Истории очень сильно отличаются друг от друга и задают тон дальнейшему приключению. Нас интригуют городские эльфы. Краткая «завлекалочка» на удивление актуальна: остроухие считаются низшей, грязной расой, живут в резервации-эльфинаже, работают слугами и уборщиками у людей среднего класса. Эльфы фактически бесправны, им запрещено изготовлять оружие и владеть им. Игра обещает, что те самые «тлеющие расовые противоречия» разгорятся ярким пламенем – сюжет, немыслимый в политкорректной Baldur's Gate! Вот уж не думали, что о судьбе угнетенных гастарбайтеров в крупном мегаполисе нам будет рассказывать не только журнал «Русский репортер», но и новая ролевая игра от BioWare! Остальные «биографии» не менее взрывоопасны: поли-

тические интриги, сексуальные домогательства, немотивированная жестокость, расовые конфликты обрушиваются на тебя с первых же часов. Осенью, когда Dragon Age появится в продаже, ты сможешь выбрать ту начальную историю, которая больше всего тебе по душе. Мы же останавливаем выбор на городском эльфе. Игра дает нашему герою имя Дарэлл. Его ритуальная свадьба заканчивается катастрофой: вооруженный отряд людей под командованием глумливого дворянина похищает женщин на виду у всего эльфинажа, а печальный старейшина натуралистично описывает их возможную и весьма незавидную судьбу. Покинуть эльфинаж пока что нельзя, и остается только следовать главной сюжетной линии. Дарэлл и его хороший приятель обманом проникают в замок вельможи и заливают поместье кровью, вырезая всех, даже непричастных к злодейству людей. Не всех, но многих эльфийских женщин удается спасти, однако после столь беспощадной резни эльфинаж ждет неизбежная месть со стороны людей. За нашего героя вступается таинственный воин Дункан – один из легендарных Серых стражей. Дункан обладает правом призвать в стражи любого, будь он хоть эльф, хоть преступник. Спасаясь от верной смерти, Дарэлл становится Серым стражем – членом древнего воинского ордена, защищающего земли Ферелдена от нашествия Мора (читай: от монстров из Gears of War).

Русский перевод, забывающий о знаках препинания и путающий обращение на «ты» и на «вы», сейчас активно дорабатывается. Нам обещают, что в финальной версии все будет как надо.

СЕКС И НАСИЛИЕ

Dragon Age позиционируется как взрослая игра. И в ней есть секс. Точнее, много секса. Об этом сами разработчики трубят на каждом углу (еще в игре будут драконы и насилие, но это, сам понимаешь, не так интересно). Сколько именно секса будет в игре, мы пока что по понятным причинам точно сказать не можем. Но известно, что героев-юношей ждут как минимум две потенциальные любовные линии (колдунья Морриган и воровка Лелиана). Героям-девушкам сам бог велел вести шашни с красавцем Алистером. Кроме того, в игре есть бордель, и его обитатели с радостью примут персонажей любого пола, а в разговоре с хозяйкой на вопрос «Чего изволите?» можно ответить: «Удивите меня».



Добро пожаловать в лучший ночной клуб на нашей планете, капитан Шепард.

Ах, фэнтезийная таверна! Надеюсь, здесь найдется, кому набить морду?

Настроек внешности в Dragon Age гораздо больше, чем собственно ролевых характеристик и параметров. Еще одна примета времени?

ДРАКОНЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

На этом «биография» заканчивается, а мы уже провели за игрой больше часа. У всех стартовых историй общий финал – герой присоединяется к Серым стражам, и дальнейший сюжет для всех персонажей примерно одинаков: нужно спасать мир от вселенского зла – архидемона. Другое дело, что даже во время этой начальной истории ты можешь принять массу значительных решений и сформировать характер персонажа. Наш городской эльф строил отношения с сородичами и невестой (согласно обычаю эльфийские браки заключаются по расчету, и новобрачные не видят друг друга до свадьбы), пытается договориться с людьми и избежать бойни, а потом честно признается в содеянном, чтобы спасти поселение. Если помнишь, в Baldur's Gate (да и в любой другой игре с правилами D&D) ты задаешь моральные качества (alignment) персонажа в самом начале, и после этого неподходящие реплики навсегда исчезают из диалогов. В Dragon Age морали нет, как нет и черно-белой картины мира. Это вообще характерно для современных ролевых игр (вспомнить хотя бы «Ведьмака»): многие персонажи правы по-своему, а герои стараются достичь каких-то своих целей. В Dragon Age нет и навыков, которые бы напрямую влияли на «говорливость» героя. И это правильно, ведь даже играя за простецкого «танка», ты сможешь время от времени обдурить или запугать собеседника. Даже в нашем злоключении с эльфинажем ты можешь постараться уладить ситуацию мирно, объявить священную войну людям, свалить вину на сородичей. Самое, пожалуй, неожиданное: во время диалога ты можешь подло нападать на некоторых собеседников и убивать их прямо в заставке, без боя. Игра не отслеживает твою карму, и, совершив самое мерзкое убийство, ты можешь на следующий день как ни в чем не бывало расписывать королю собственные достоинства. Это первое, что хотят сказать разработчики: перед тобой настоящая классическая ролевая игра, в которой никто не говорит тебе, что нужно делать. Перед героем возникают определенные проблемы, и дальше плавай как знаешь. Итак, первая, вводная часть игры позади, но BioWare все еще не готова спускать игрока с сюжетного крючка. Теперь нас запирают в лагере Серых стражей и обязывают пройти обряд посвящения. Спойлер, спойлер, спойлер. Долго ли коротко ли, а наш городской эльф и трое его временных союзников оказываются в захваченной чудовищами башне о четырех этажах. Наша задача – подняться на самый верх и зажечь сигнальный огонь. Классический квест, классическое подземелье. Авторы игры уже позволили тебе увидеть богатый мир Ферелдена и широкие возможности диалогов, теперь они словно говорят: «Дружище, пришло время разобраться с боевой системой». Несмотря на огромное количество диалогов, сердце Dragon Age – это все-таки жестокий и зрелищный фэнтезийный мордобой. В Dragon Age тебе обязательно надо будет много драться, и от этого не уйти. В конце концов, твои главные враги – абсолютные злодеи, с которыми невозможно договориться. Во время боя ты управляешь всеми членами партии сразу, а победу в сражении обеспечивают не какие-то заоблачные характеристики и не «двуручный меч +4», а скорее грамотное применение и сочетание доступных навыков. Игра услужливо развешивает умения на горячие клавиши, ты можешь в любой момент поставить бой на паузу и спокойно раздать подопечным нужные команды. Говорят, высший класс – это комбинирование навыков: один волшебник обливает врагов маслом, а другой поджигает их файерболом, но нам не довелось увидеть такие многоходовые комбинации своими глазами. Поставишь, бывало, битву на паузу и засмотришься: анимация сделана просто хорошо, но боевые спецэффекты – выше всяких похвал. Камеру можно держать за плечами героев – удобнее смотреть на окружающий мир, а можно поднять на высоту птичьего полета – удобнее оценивать ситуацию в бою. На последнем этаже несчастной башни нас встречает гигантский

В ИГРЕ ОГРОМНОЕ КОЛИЧЕСТВО ПОДРОБНЫХ ДИАЛОГОВ, НО СЕРДЦЕ DRAGON AGE – ЭТО ВСЕ-ТАКИ ЖЕСТОКИЙ И ЗРЕЛИЩНЫЙ ФЭНТЕЗИЙНЫЙ МОРДОБОЙ.

Система навыков прямолинейна и, можно сказать, примитивна. Однажды выбрал специализацию и все, дальше получай новые уровни и в ус не дуй.

Вот уж чего, а зрелищности у местных сражений не занимать. Хочется ставить игру на паузу только чтобы полюбоваться на эту красоту.

Это, пожалуй, самый масштабный из виденных нами боев. Тут уже без паузы никак не обойтись.

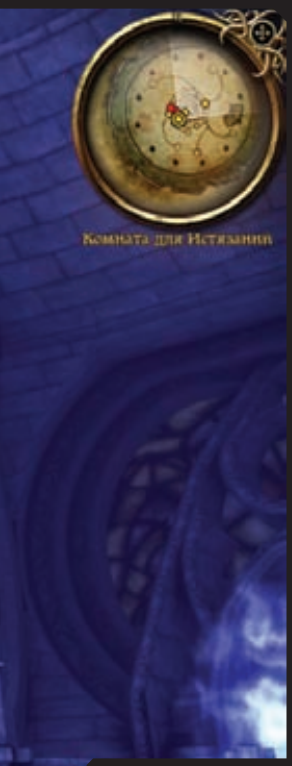
Я тоже умею говорить по-эльфийски. – Андаран атишан? – Кабачок баклажан.

огр, который в одиночку несколько раз кряду стирает нашу партию в порошок. Бои в Dragon Age весьма сложны – не забудь запастись припарками!

СТАРЫЕ КВЕСТЫ О ГЛАВНОМ

Признаться, к этому моменту игра начинает разочаровывать. Прошло уже примерно пять часов, а мы все еще тащимся по единственной сюжетной линии. Состав партии поменялся уже несколько раз, но ни одного верного соратника мы до сих пор так и не приобрели. Четыре этажа подземелья и дьявольски сложный босс заставляют задуматься: что ж будет дальше? Такие же подземелья? Может, стоило выбрать уровень сложности пониже? Но победа над первым огром – это важный этап. Это конец начала, если ты понимаешь, о чем я. «Ну хорошо, – говорят тебе незримые разработчики, – теперь ты разобралась в Dragon Age. Счастливого пути!» Впечатляющие заставки (ни слова!) идут одна за другой, меняется расстановка сил в королевстве, чудища наступают, а ты оказываешься чуть ли не единственным выжившим Серым стражем. С тобой волею случая воин Алистер (с прической британского офисного служащего) и колдунья Морриган (смешно говорит она очень, мастера Йоды ученица верная, м-м-м). Все, стоп, машина. Комадиров у тебя больше нет. Никто больше не будет вести тебя за ручку и «давать квесты». Герои собираются у костра и решают, что надо бы заручиться поддержкой людей, эльфов и гномов, собрать армию... Они так и записывают в книге квестов: собрать армию. Но как? Никто не представляет. Куда идти? С кем разговаривать? Что делать? Перед тобой весь Ферелден – несколько огромных городов, села, леса, подземелья. Натуральные фэнтезийные Балканы: здесь намешаны десятки народов с различными религиями. Все ненавидят всех, а альянсы существуют лишь до тех пор, пока соответствуют политическим интересам.

С этого момента Dragon Age расцветает новыми красками. Где бы ты ни оказался, всюду тебя ждет огромное количество персонажей, встреч, интриг и заданий. Специально для Dragon Age и ее сиквелов студия BioWare придумала новый игровой мир Тедас (Thedas, изобретательное сокращение от The Dragon Age Setting), и наш Ферелден лишь одно из многих королевств. Мир обладает богатейшей историей, прописанной на несколько тысяч лет.



КОНСТРУКТОР

Пользовательские дополнения были важной частью успеха Neverwinter Nights – предыдущей фэнтезийной ролевой игры от BioWare (а также, добавим в скобках, важной частью успеха Neverwinter Nights 2, The Elder Scrolls 4: Oblivion и Fallout 3). Поскольку Dragon Age намерена стать одним из флагманов жанра, в нее тоже можно будет интегрировать разнообразный пользовательский контент – от мечей и персонажей до огромных сюжетных кампаний. По словам представителей BioWare, вместе с финальной версией игры геймер получит все необходимые инструменты – те же инструменты, которыми пользовались создатели сюжетной кампании Dragon Age.

Игра даже ведет специальную энциклопедию, в которую ты всегда можешь заглянуть, если запутаешься в народностях, традициях или бестиарии Тедаса. Вернее, в которую тебе придется заглянуть, когда ты запутаешься, а ты обязательно запутаешься. Состав партии (всего к тебе может присоединиться около десяти различных персонажей) значительно влияет на похождения партии. Наш городской эльф постоянно сталкивается с бытовой дискриминацией – можно каждый раз закатывать скандал и требовать изменений, а можно смириться и промолчать. С другой стороны, в диалогах с людьми время от времени появляются дерзкие реплики вроде «Заткни пасть, я твоей расе ничем не обязан». У других персонажей – свое мнение. Например, Морриган – натуральный религиозный экстремист, она, кажется, физически не может ни с кем ужиться. Если вы не дай бог встретите кого-то из ее заклятых врагов, забудь о диалоге: держи руку на рукояти меча и смотри, как все переругаются. Иногда товарищи по команде дают полезные (и бесполезные) советы, просят тебя принять то или иное решение или просто рассказывают о жизни. Но настоящее общение – в лагере, когда команда собирается у костра (разбить лагерь можно во время любого путешествия между городами). Здесь можно выведывать тайны Алистера, ухаживать за Морриган или играть с псом Газпромом, который как-то сам собой прибился к нашей партии. Общение с собакой реализовано очаровательным образом, с опциями «приласкать Газпром» и «оставить Газпром одного». Обаятельный персонаж на таких стоянках укрепит отношения, а лопух вляпается в диалог типа:

– Морриган, тебе нравится наше путешествие?
- Нет.
– Ты что, хочешь уйти?
– Нет.
– Ты точно не хочешь уйти?
– А ты что, хочешь, чтобы я ушла?
– Нет, я просто подумал…
– Зачем ты спрашиваешь?
– Просто если тебе не нравится…
– ТАК ТЫ ХОЧЕШЬ МЕНЯ ВЫГНАТЬ???

Игра подводит итог: «Морриган не одобряет», минус десять очков к отношениям. И напротив – любые твои действия по ходу любого квеста, которые колдунья считает правильными, приводят к иному результату – «Морриган одобряет».

Мы тоже одобряем. Более чем за десять лет своего существования BioWare накопила огромный опыт создания ролевых игр, и у нас нет сомнений: на этот раз она тоже все сделает правильно. Возможно, не всем понравится жестокий визуальный стиль игры, который до того напоминает о Gears of War, что лучников поневоле хочется отводить за укрытия. Возможно, ролевая система окажется недостаточно подробной, или, что тоже может быть, мы просто не смогли разглядеть ее будущего величия. Но Dragon Age берет главным. Игра обладает огромным, подробнейшим и интереснейшим фэнтезийным миром. Ее герои – дети этого мира, которые так или иначе пришли к своим нынешним убеждениям. Перед нами новая крупная ролевая вселенная уровня The Elder Scrolls. О ней будут говорить не один год и, дай бог, не один десяток лет. Безусловно, со временем мы увидим и платные скачиваемые дополнения вроде тех, что выходят для Fallout 3, и позже эффектный сиквел, но даже «Dragon Age: Начало» с ее огромнейшим миром увлечет надолго. Одного рабочего дня нам не хватило даже на то, чтобы просто обойти несколько начальных локаций. По слухам, чтобы пройти сюжетную кампанию, надо потратить часов 50. Что ж, может быть, BioWare выпускает фэнтезийные ролевые игры раз в пять лет. Но по крайней мере можно быть уверенным, что мы проведем в Ферелдене не один месяц. ■

Если повесить камеру за плечами героя, то у тебя получится «Ведьмак». Если поднять камеру под облака – выйдет точная копия Baldur's Gate.

Люди угнетают эльфов, эльфы ненавидят людей, – а Dragon Age выбирает в диалогах весьма эффектные ракурсы.

Историю Ферелдена можно узнать из сотен заметок, которыми скоро будет пестреть твоя виртуальная энциклопедия.

Авторы:
Кирилл Перевозчиков, Сергей Думаков, Петр Сальников

ИГРЫ БУДУЩЕГО: 100 ПРОЕКТОВ, КОТОРЫЕ МЫ ЖДЕМ

ЧАСТЬ 1*

* В которой сиквелы начинают и почти выигрывают

001 Shattered Horizon

ИЗДАТЕЛЬ: Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Futuremark Games Studio
ДАТА ВЫХОДА: 2009 год

Ожидаем: 2/5

Игра от создателей самого популярного в мире бенчмарка, 3D Mark (последняя версия носит подзаголовок Vantage и работает исключительно под DirectX 10), обещает быть как минимум еще одним страшно красивым тестом на производительность наших несчастных ПК. Разработчики, правда, робко уточняют что-то о командном онлайн-шутере вроде Unreal Tournament, но мы-то с вами понимаем, что такие игры должны идти со скоростью 60 кадров в секунду и что Shattered Horizon едва ли сможет достичь этого максимума на компьютере с шестью видеокартами, фреоновым охлаждением и двумя четырехъядерными процессорами.
В этом контексте особо тонко выглядит первоначальное название игры – Codename Pwnage, произошедшее от мерзкого кибержаргонизма pwn (pwn = own = иметь). Ситуация напоминает нашу любимую отечественную трэш-игру Lada Racing Club, в которой при неудаче в гонке разработчики честно писали: «Тебя поимели!»

002 James Cameron`s Avatar: The Game

ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Entertainment
ДАТА ВЫХОДА: Декабрь 2009 года

Ожидаем: 4/5

На прошедшей E3-конференции Ubisoft режиссер Джеймс Кэмерон (James Cameron) вышел на сцену и целых 15 минут рассказывал про свою новую игру James Cameron's Avatar: The Game, которая выходит вместе с революционной 3D-кинолентой Avatar («Воплощение» в русском прокате) уже в этом декабре. Это, кажется, первая серьезная попытка популяризировать 3D (а точнее, стерео) на уровне отдельного игрового произведения – в комплекте с игрой будут поставляться специальные поляризационные очки, которые обещают более глубокий эффект погружения, чем обычные картонные красно-синие 3D-окуляры (правда, работает игра нормально в таком режиме пока только на 120-герцевых мониторах и телевизорах, совсем как технология NVIDIA 3D Vision). Тут следует, пожалуй, сказать пару слов о сюжете и прочих приземленных вещах, но лучше, наверное, не надо: во-первых, фильм совсем не об этом, во-вторых, на недавно прошедшем в Сан-Диего фестивале ComicCon 2009 показывали 20-минутный отрывок «Аватара», и публика, кроме шуток, визжала от восторга.

003 Splinter Cell: Conviction

Многострадальная Splinter Cell: Conviction в очередной раз перенесена – теперь уже на 2010 год, но перед этим разработчики успели показать шикарный E3-трейлер, из которого понятны две вещи: концепция в очередной раз изменилась в лучшую сторону и – да, это по-прежнему Splinter Cell. Ubisoft Montreal ставит на кинематографичность и сильную историю. Во-первых, никакого интерфейса: даже лаконичные тексты брифингов будут красиво проецироваться на пригодные для этого поверхности, про HUD и говорить нечего. Во-вторых, небритый и объявленный в розыск Сэм Фишер (если кто не знал) мстит за убийство дочери, и это... эээ... достаточно мощный мотиватор: разбираться с врагами можно тысячей способов, в том числе битьем головой [врагов] об унитаз; практически любой предмет меблировки может стать оружием, а вместо шпионских гаджетов придется пользоваться куда более приземленными вещами – к примеру, подсовывать под дверь простой осколок зеркала.

ИЗДАТЕЛЬ: SEGA
РАЗРАБОТЧИК: SEGA
ДАТА ВЫХОДА: 2010 год

Ожидаем: 5/5

004 Portal 2

«This was a triumph» – пела тонким электрическим голосом злодейка-компьютер GLaDOS в титрах прекрасной игры Portal. Это действительно был триумф – маленькая независимая команда студентов из института DigiPen заинтересовала Valve и была принята на равных, чтобы затем перевернуть жанр шутеров от первого лица с ног на голову. Про существование Portal 2 было известно в общем-то с самого начала: разработчики не скрывали, что история секретного производителя шторок для ванн и портальных технологий – корпорации Aperture Science будет продолжена. Но случится ли это одновременно с выходом третьего эпизода другой нашей любимой игры – Half-Life 2, все еще вопрос.

ИЗДАТЕЛЬ: Valve Software
РАЗРАБОТЧИК: Valve Software
ДАТА ВЫХОДА: Не объявлена

Ожидаем: 5/5

005 AaaaaA! – A Reckless Disregard for Gravity

ИЗДАТЕЛЬ: Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Dejobaan Games
ДАТА ВЫХОДА: III квартал 2009 года

Ожидаем: 1/5

Игра с дичайшим, непроизносимым названием AaaaaA! – A Reckless Disregard for Gravity (на самом деле букв A там гораздо больше) без особых сюрпризов обещает быть... симулятором падения с большой высоты. В конце, правда, все-таки придется раскрыть парашют, но вот в процессе... Авторы решили пойти на некоторые вольности: например, в нашем распоряжении будет электрический гарпун, почти как в Bionic Commando, с помощью которого можно цепляться за здания, аки ранний Человек-паук. Также в пресс-релизах уточняется, что не все здания будут стоять на земле (!), а также появится возможность показывать публике неприличные жесты (!!). Исключительность игры, несмотря на мультяшный стиль, все же вызывает некоторые сомнения: в 2007 году в России вышла вполне аутентичная «B.A.S.E. Jumping: Точка отрыва». Зато разработчики честно признаются: «Обычно мы пишем название игры с помощью copy/paste, чтобы не изнашивать наши любимые клавиатуры».

006

The Saboteur

Черно-белый Париж как аутентичные декорации. Оккупация Франции фашистами как исторический период – и оправдание блеклых цветов. Красным цветом отличаются только кровь и повязки со свастикой на рукавах мрачных, как ночь, немцев; также заявлен открытый мир и перекрашивание освобожденных районов в куда более привычные цвета – мы в роли манерного французского диверсанта-саботера бегаем по крышам, снимаем проституток в баре (то есть шпионим) и занимаемся еще сотней других удивительных вещей (движок Mercenaries 2 в данном случае совсем не звучит как приговор). Electronic Arts много ставит на Saboteur – и хотя в роли разработчиков выступают неумехи Pandemic, очень все-таки хочется надеяться, что из игры выйдет что-то – не просто путное, но действительно интересное.

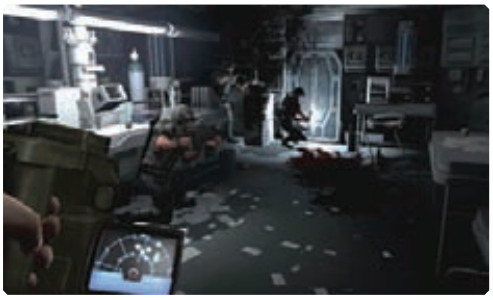
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Pandemic Studios
ДАТА ВЫХОДА: 8 декабря 2009 года

Ожидаем: 3/5

007

Aliens: Colonial Marines

Еще одна игра во вселенной «Чужих». Отодвинутая на «поздний 2010» год, чтобы расчистить дорогу Aliens vs Predator, но едва ли заслужившая такое с собой обращение. Гипотетическому успеху игры способствует несколько элементов: во-первых, в роли разработчика выступает Gearbox, которая умеет делать не только Brothers in Arms, но и, например, выдающиеся дополнения к первой Half-Life (Opposing Force, Blue Shift), во-вторых, у игры куда более внятная концепция, передающая привет все той же Brothers in Arms: командные действия, тактическая оборона против мерзких ксеноморфов etc. Что-то вроде Star Wars: Republic Commando, но во вселенной фильмов Кэмерона, Скотта и Финчера.



ИЗДАТЕЛЬ: SEGA
РАЗРАБОТЧИК: Gearbox Software
ДАТА ВЫХОДА: 2010 год

Ожидаем: 4/5

008

Just Cause 2

ИЗДАТЕЛЬ: Eidos Interactive
РАЗРАБОТЧИК: Avalanche Studios
ДАТА ВЫХОДА: 2010 год

Ожидаем: 2/5

Just Cause была игрой про: 1) секретного спецназовца в трико; 2) огромный остров, на котором было решительно нечем заняться; 3) чудесный по накалу идиотизма геймплей – можно было, к примеру, зацепиться специальным гарпуном за летящий на огромный скорости самолет, угнать его и выпрыгнуть со 100-километровой высоты, дерзко раскрыв парашют у самой земли. В Just Cause 2 обещает быть все более-менее то же самое, но в два раза больше – плохо это или хорошо, решать, как всегда, дорогим читателям. И – да, гарпун как-то подозрительно быстро становится, извините, трендом – сначала Bionic Commando, теперь вот это.

Final Fantasy 13

2009

ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix
РАЗРАБОТЧИК: Square Enix
ДАТА ВЫХОДА: II квартал 2010 года

Ожидаем: 3/5

Тринадцатая «Последняя фантазия» выйдет на PC, и совершенно непонятно, радоваться ли этому, и если да, то с какой силой. Непосвященному человеку здесь делать определенно нечего: Square Enix раз за разом создает совершенно безумные миры (иногда безумно прекрасные), чтобы потом превратить все это пиршество фантазии в достаточно заунывную игру жанра «Японская эрпэгэ». Не то чтобы это плохо, но фильмы по мотивам «Последних фантазий» по-прежнему смотреть приятнее, чем тратить драгоценные десятки часов времени на прокачку персонажа в утомительных пошаговых боях (мы не фанаты японских эрпэгэ, так что умоляем нас заранее простить, на случай если таковые здесь все-таки присутствуют).

Final Fantasy 14 Online

2010

ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix
РАЗРАБОТЧИК: Square Enix
ДАТА ВЫХОДА: 2010 год

Ожидаем: 3/5

Про Final Fantasy 14 известны пока только самые базовые вещи. Первое: это, кажется, единственная на планете серьезная игра (причем не только среди онлайновых), которая выйдет эксклюзивно на PC и PS3, никакого Xbox 360. Второе: там будут огромные летающие замки (хотя мы не совсем уверены, что это замки) с крыльями. И башни – в смысле вполне себе стреляющие башни с крыльями (не механическими, живыми!). Если с первым смириться еще как-то можно, то второе вызывает серьезные опасения касательно психического здоровья разработчиков и их воображаемых друзей. Ах да, игру разрабатывает Square Enix.

Star Wars The Force Unleashed: Ultimate Sith Edition

2011

ИЗДАТЕЛЬ: SEGA
РАЗРАБОТЧИК: SEGA
ДАТА ВЫХОДА: Осень 2009 года

Ожидаем: 4/5

Райские новости: LucasArts все-таки не смогла сдержать данное два года назад обещание «никогда в жизни не выпускать The Force Unleashed на PC». Расширенная и дополненная версия появится ближе к зиме и будет включать все выпущенные дополнения, в том числе кое-что совершенно запредельное: альтернативную мини-компанию, в которой Дарт Вейдер был зверски убит собственным учеником, и мы в его роли (ученика, а не Дарта Вейдера) теперь лично расправляемся со всеми выжившими джедаями и приравненными к ним врагами Империи – в финале будет что-то вроде битвы с Люком Скайвокером на заснеженной планете Hoth. Есть, конечно, риск получить совершеннейшую глупость, но: а) темный ученик выглядит очень круто и б) игра и без альтернативной кампании способна на многое, это чистая и незамутненная радость для любого нормального StarWars-гика. Главное, чтобы чернорабочие из Aspyr не подвели с портированием и выдали играбельную The Force Unleashed, а дальше мы уж как-нибудь сами.

012 Zombie Apocalypse

Ожидаем: 1/5

ИЗДАТЕЛЬ: Konami
РАЗРАБОТЧИК: Nihilistic Software
ДАТА ВЫХОДА: 2009 год

Все любители Crimsonland и Left 4 Dead в этом году получат замечательный подарок – очередную игру о маленьком человечке, на которого со всех сторон, как тараканы, лезут зомби. Куча цитат из лучших трэш-хоррор-хитов, семь уровней, поделенные на 55 локаций, и три компаньона, что позволит месить зомбарей плечом к плечу с друзьями.

013 Operation Flashpoint 2

ИЗДАТЕЛЬ: Codemasters
РАЗРАБОТЧИК: Codemasters Studios
ДАТА ВЫХОДА: 2009 год

Ожидаем: 3/5

Чехи из Bohemia Interactive в этом году просто обязаны поставить на место людей, отобравших у них бренд Operation Flashpoint, – хитрых издателей Codemasters, которые, в свою очередь, делают Operation Flashpoint 2: Dragon Rising про китайцев с винтовками M16. Новые правила орфографии: пишем ArmA 2 – подразумеваем Operation Flashpoint 2. Пишем Operation Flashpoint 2 – подразумеваем либо успешные, либо беспомощные попытки сделать сиквел одного из самых злых военных симуляторов.

014 Beyond Good and Evil 2

ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montpellier
ДАТА ВЫХОДА: 2009 год

Мы видели трейлер на GDC, и это настоящий шок – Мишель Ансель, похоже, убедил больших людей из Ubisoft дать ему сделать сиквел коммерчески провальной игры. Дальше – длительное радиомолчание, на E3 игру не привезли. Тут нужно знать два важных момента: первая Beyond Good and Evil была безоговорочно прекрасной игрой, вторая ей как минимум останется.

Ожидаем: 5/5

015 Battlefield 1943

Ожидаем: 3/5

Движок Frostbite и полная разрушаемость, с одной стороны, и приторно-жизнерадостная картинка, напоминающая о Battlefied Heroes, – с другой. В Battlefield 1942 ты американским сержантом полз на животе с ножом в зубах и последним патроном в карабине, оставленным для японской сволочи, засевшей в бункере. В Battlefield 1943, похоже, придется дарить врагам цветы и бросать в воздух чепчики.

ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: EA DICE
ДАТА ВЫХОДА: Сентябрь 2009 года

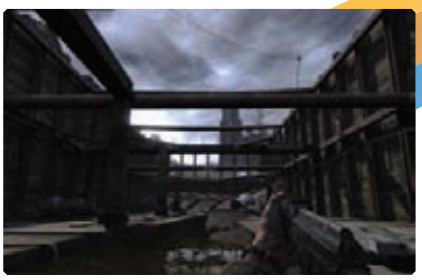
2016

Metro 2033: The Last Refuge

К литературным произведениям писателя Глуховского можно относиться по-разному, но игра по их мотивам выглядит крайне любопытно. По сюжету книг после ядерной войны люди нашли последнее убежище в московском метрополитене – по прошествии десятилетий жизни под землей стали образовываться фракции, коалиции, а с поверхности начали нападать жуткие мутанты. Игра следует сюжетной линии «Метро 2033» и очень напоминает «московский S.T.A.L.K.E.R.» – вселенная как нельзя лучше подходит. Команда-дебютант 4A Games изо всех сил старается не ударить лицом в... Игра параллельно разрабатывается для Xbox 360, и это накладывает определенные обязательства по качеству продукта.

- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **РАЗРАБОТЧИК:** 4A Games
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2009 год

Ожидаем: 4/5



2017

Borderlands

Не так давно Gearbox объявила, что Borderlands меняет графический стиль – теперь это что-то очень близкое к словам Cel-Shading, и относиться к этой перемене лучше оптимистически. В остальном все по-старому: бескрайние случайно генерируемые пустоши, 630 000 (шестьсот тридцать тысяч) видов вооружений, машины – почти что «Безумный Макс».

- **ИЗДАТЕЛЬ:** 2K Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Gearbox Software
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2009 год

Ожидаем: 3/5

2018

Resident Evil 5

Resident Evil 5 выйдет на PC, хотят того ортодоксальные резиденты или не очень. Из нововведений заявлены улучшенная графика (оригинальная Resident Evil 5 и без того выглядела категорически прекрасно, кат-сцены на движке – прекрасно вдвойне) и поддержка убер-технологии NVIDIA 3D Vision. Для последней понадобятся специальные 3D-очки и сертифицированный монитор, но стереоскопические зомби того стоят. Наверное.

- **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom
- **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom
- **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2009 года

Ожидаем: 5/5

2019

Call of Duty: Modern Warfare 2

Ожидаем: 5/5

- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
- **РАЗРАБОТЧИК:** Infinity Ward
- **ДАТА ВЫХОДА:** 10 ноября 2009 года

Call of Duty 6 (почти) без заголовка Call of Duty – Infinity Ward хотят изолировать бренд, посвященный современным боевым действиям, от WW2-безобразия, которое обязательно случится в следующем году. Но не будем о грустном – этой осенью у нас есть реальный шанс получить лучшую Call of Duty в мире. Ну да, опять со злыми русскими. Но зато – вооруженные погружения под воду, боевое скалолазание, гонки на снегоходах, улучшенный и по-прежнему очень производительный движок (мы ведь не будем в очередной раз вспоминать, что он уходит корнями в Quake 3 Engine? Ох, кажется, напомнили) и взрывы, взрывы, взрывы. Да, унаследованный от Call of Duty: World at War кооператив добавит игре шансов в повторном прохождении (хотя и существует отдельно от основной кампании), а блистательный CoD-мультиплеер будет в очередной раз улучшен.

2010 Battlefield Bad Company 2

ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: EA DICE
ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2010 года

Ожидаем: 4/5

Первая часть вышла эксклюзивно на консолях, поколение которых мы привыкли называть next-gen. Это была, на минуточку, первая в истории серии Battlefield, ориентированная на одиночную кампанию. Все компоненты классической серии более-менее на месте: транспортные средства, многообразие оружия, захват контрольных точек... Однако Bad Company была ценна двумя более важными вещами: юмором в диалогах (игрок сражался в компании трех крайне фактурных персонажей) и возможностью проделать в любом здании огромную дыру с помощью подствольного гранатомета. Конечно, разрушаемость в Bad Company была строго заскриптована – полностью разрушить здание невозможно в принципе. Зато многие укрытия быстро теряли свой смысл, а уж когда нам давали возможность выполнить авиаудар с воздуха, начиналось настоящее веселье. Сражаться приходилось против злых русских (да-да, опять), как выразился один из участников боевых действий: «За что мы воюем?» – «За нефть» – «Да нет, это прошлая война была за нефть, а эта за газ». – «О-о-о, я люблю газы!» и т.п. Во второй части (которая появится и на ПК!) ожидается улучшенная разрушаемость (игра предположительно сможет составить конкуренцию нежно любимой нами Red Faction: Guerrilla) и перенос боевых действий куда-то на снежный север.

2011 Battlefield 3

«Третья Battlefield определенно будет, – подтвердили боссы Electronic Arts. – Она уже в разработке». Об игре известно преступно мало: игровая концепция и время действия останутся по сравнению с Battlefield 2 неизменными, но игра совершенно точно подрастет технически (очередная версия движка Frostbyte) и количественно (до 80 игроков на карте – это не шутки). Что до сюжета, то нам обещают войну НАТО против некоей «Средне-Восточной коалиции». Ставим на Россию и Китай, не иначе.

ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: EA DICE
ДАТА ВЫХОДА: 2010 год

Ожидаем: 4/5

2012 Crysis 2

ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Crytek
ДАТА ВЫХОДА: 2010 год

Ожидаем: 4/5

Вместо того чтобы радовать человечество первыми кадрами только что анонсированной Crysis 2, немцы турецкого происхождения из Crytek грустно крутили на E3 свои технологические демки нового игродвижка CryEngine 3, который выглядит чуть ли не хуже CryEngine 2. Причина такой вопиющей метаморфозы проста и банальна – новый «Кризис» выйдет одновременно на ПК и консолях, и в ролике показывали именно консольные версии. Надо сказать, последние выглядят все же достойно, а владельцам ПК беспокоиться нечего – компьютерная версия будет по-прежнему впереди планеты всей. Тихо надеемся, что не по количеству «тормозов».

Duke Nukem Forever

2023

ИЗДАТЕЛЬ: Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: 3D Realms
ДАТА ВЫХОДА: forever

Ожидаем: 5/5

Плохие новости: 3D Realms закрылась. Хорошие новости: Дюк скорее жив, чем мертв. Несмотря на то что разработка была заморожена, а команда распущена, Apogee Software (другое название – 3D Realms) сейчас ищет, кому бы передать проект (версии для PSP и DS, как ни странно, все еще шевелятся). В Сеть между тем утек шикарнейший геймплейный ролик, из которого решительно не понятно, что происходит, но зато понятно, что будет (очень надеемся, что будет) очень-очень круто. Верим, ждем.

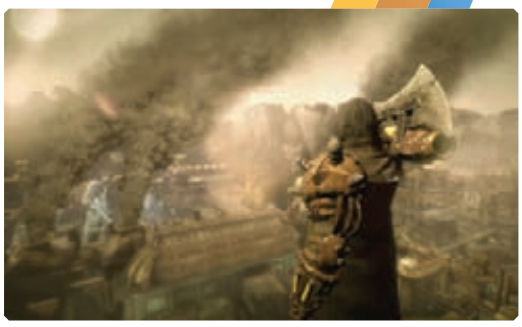
Edge of Twilight

2024

ИЗДАТЕЛЬ: SouthPeak Games
РАЗРАБОТЧИК: Fuzzyeyes Studio
ДАТА ВЫХОДА: 2009 год

Ожидаем: 2/5

О стимпанк-игре с диким ночным эльфом в одной из главных ролей мы уже писали – с тех пор никаких особенных вестей, кроме пары невнятных трейлеров и пачки скриншотов, не поступало. Последние, впрочем, выглядят чуть симпатичнее, чем раньше. А после недавней Damnation нам так не хочется в очередной раз терять надежду в паровые параллельные вселенные. Разработчики тем временем напоминают, что они родом из Австралии. Наверное, это многое объясняет.



Hydrophobia

2025

ИЗДАТЕЛЬ: Blade Interactive Studios
РАЗРАБОТЧИК: Blade Interactive Studios
ДАТА ВЫХОДА: 2009 год

Ожидаем: 4/5

Еще одна несбыточная мечта разработчиков всего мира – сделать физически корректную и при этом дико красивую воду, кажется, скоро обретет свое воплощение в игре Hydrophobia. Некий огромный корабль захватывают террористы, а главная героиня – единственная, кто может спасти ситуацию, – страдает гидрофобией, то есть боязнью воды. В довершение всего корабль медленно и торжественно идет ко дну. Разработчики из Blade Interactive очень гордятся своей технологией – в игре вода будет вести себя почти как в жизни: предельно корректно течь, держать на плаву объекты, разливаться и отбрасывать жутко красивые блики. Протагонистка Кейт Уилсон, несмотря на гидрофобию, вполне успешно плавает, ныряет и использует… плавучие укрытия. Также можно будет затопить соседнее помещение метким выстрелом в нужное окно, а болезнь героини по мере прохождения игры обернется… сверхъестественными способностями (ох). Разработчики произносят слово «гидрокинез», но даже под страхом физической расправы не готовы пока объяснить, что же это такое.

026

Mirror`s Edge 2

Ожидаем: 4/5

Фэйт обязательно вернется на наши мониторы – уже в следующем году, если верить Джону Ричитьелло (John Riccitiello), генеральному директору Electronic Arts. «Электроники» не очень довольны продажами первой части, да и вообще Mirror's Edge планировалась как трилогия, так что удивляться здесь нечему. Кто тут сказал «пиндосские разработчики захотели срубить бабла»? Друзья, откроем вам страшную тайну: компьютерные игры в той или иной степени создаются ради финансовой выгоды.

- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** EA DICE
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год

027

Предтечи

- **ИЗДАТЕЛЬ:** Руссобит-М
- **РАЗРАБОТЧИК:** Deep Silver
- **ДАТА ВЫХОДА:** Лето 2009 года

Ожидаем: 3/5

Еще один долгострой – на этот раз отечественного происхождения. Авторы серии Xenus решили умножить свои амбиции на десять и сделать игру мечты: смесь космосима, шутера от первого лица и еще страшно сказать чего. Все это отдаленно похоже на отечественную же Parkan, только гораздо лучше и глубже – можно прокачивать какие-то RPG-элементы, можно брать на абордаж гигантские космические крейсеры, можно высаживаться на десятки планет и грабить коро... простите. Игра была анонсирована в далеком 2005 году и сейчас близка к выходу – графика, понятное дело, успела уже сто раз устареть, но у Deep Silver все же есть маленький шанс завладеть нашими сердцами: мы все еще любим Elite.

028

Star Time

- **ИЗДАТЕЛЬ:** Не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Elemental Games
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год

Ожидаем: 5/5

С разработчиками знаменитых отечественных «Космических рейнджеров» – Elemental Games произошла довольно драматическая история: после выхода «КР2» у них элементарно не совпали интересы. Большая часть команды под руководством Дмитрия Гусарова заявила, что не хочет больше про космос, а хочет про замки и рыцарей и основала Katauri Interactive, выпустив великолепные «King's Bounty: Легенда о рыцаре» и «King's Bounty: Принцесса в доспехах» соответственно. Оставшаяся часть команды под руководством ведущего программиста «Космических рейнджеров» Алексея Дубового переехала из Владивостока в Москву и уже четвертый год делает новых «Космических рейнджеров» – игру под рабочим названием Star Time. Информации практически нет, не было даже официального анонса. Известно только, что вселенная «Космических рейнджеров» останется прежней, но, вполне возможно, обогатится новыми расами. Естественно, игра будет полностью трехмерна – в 2010 году (а именно тогда, по нашим самым оптимистичным подсчетам, Star Time может появиться на свет) двухмерную игру про космос могут принять за чью-то глупую и не слишком удачную шутку.

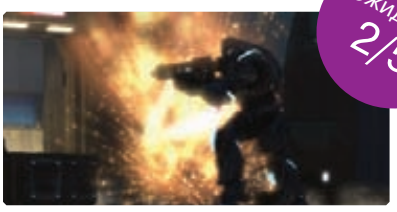
029

Section 8

- **ИЗДАТЕЛЬ:** Gamecock Media Group
- **РАЗРАБОТЧИК:** TimeGate Studios
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2009 год

Ожидаем: 2/5

Очередной «убийца Halo» почтит своим вниманием и нашу платформу, что уже как минимум любопытно. В роли разработчиков авторы двух разной степени чудовищности дополнений к F.E.A.R., в роли движка – Unreal Engine 3, в роли сюжета – мутная история про гражданскую войну в космосе и экзоскелеты. Да, экзоскелеты. Эти чудеса нанотехнологий помогут тебе десантироваться прямо на несчастные головы врагов, словно страшной силы метеорит. Также обещаны управляемая техника и упор на мультиплеер. Выглядит игра, впрочем, ужасно.



030 Dead Rising 2

ИЗДАТЕЛЬ: Capcom
РАЗРАБОТЧИК: Blue Castle Games
ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2010 года

Ожидаем: 5/5

Второй после Bad Company 2 консольный сиквел в нашей подборке, который выходит и на ПК. Приятная тенденция, особенно когда речь идет о Dead Rising. Первая часть – изобретательный привет от Capcom всем зомби-фильмам, где речь шла об огромном торговом центре как последнем оплоте человечества от наступления орд живых мертвецов. Главный герой (фотокорреспондент, прилетевший снимать репортаж) – мог подобрать любой, абсолютно любой предмет и использовать его против зомби самыми изощренными способами. Окружение способствовало: сельскохозяйственные магазины (лопаты, грабли, бензопилы!), спортивные бутики (клюшки для гольфа, бейсбольные биты) и т.д. и т.п. Оружия было более сотни наименований, зомби – ровно 53 594. В Dead Rising 2 будет все то же самое, но во много раз больше. Место действия – вымышленный город Fortune City, аналог Лас-Вегаса, заполненный казино, стриптиз-барами и прочими увеселительными заведениями. Главный герой – рок-звезда. Море неона, зомби и мини-игр. Но даже если бы это был простой порт первой Dead Rising, мы бы не очень сильно обиделись.

031 Batman: Arkham Asylum

ИЗДАТЕЛЬ: Eidos Interactive
РАЗРАБОТЧИК: Rocksteady Studios
ДАТА ВЫХОДА: 2009 год

Ожидаем: 5/5

Еще совсем недавно игра о вечно юном крылатом мстителе была бы удостоена на этих страницах пары скупых строк, но времена меняются стремительно. Фильмы по комиксам получают заслуженных «Оскаров», рисованные герои обретают фантастической глубины психоисторию, а некоторые игровые журналы ставят таких персонажей на обложку... Наши дети, конечно, будут смеяться над нами и крутить пальцем у виска, но здесь и сейчас Batman: Arkham Asylum можно смело назвать самой ожидаемой и потенциально успешной комикс-игрой за всю историю подобных проектов. Модный нуар-реализм, фирменная проработка героев и сеттинга, мрачная психическая лечебница в качестве основной декорации – если это не собирательный образ слова «успех», то дорогая редакция решительно ничего не понимает в компьютерных играх. Одна завязка экстатирует особо впечатлительных журналистов сильнее, чем все вышедшие игры про супергероев, вместе взятые: Бэтмен, который привозит свежепойманного Джокера в больницу, где уже томятся все пойманные им злодеи, неожиданно попадает в засаду и остается с этой тучей мерзавцев в пикантном уединении. Об остальном – т-с-с-с! Потому что об интересном принято знать мало, чтобы с удовольствием трепетать в сладостном предвкушении.

032 Max Payne 3

Ожидаем: 4/5

Новый облик Макса Пейна поразил нас до глубины – как же так, Макс, что же ты сотворил с собой?! Постарел. Облысел. Похож на Брюса Уиллиса из «Крепкого орешка», а не на себя самого пять лет назад. Даже на Марка Уолберга не похож, блин. Да ладно бы только внешность – наши мечты и надежды бьются на мелкие осколки с каждым новым пресс-релизом. Разработчики – не Remedy, а Rockstar Vancouver! Движок – от GTA4! Открытый мир! Использование укрытий! Место действия – солнечная Бразилия! Как ножом по сердцу, честное слово.

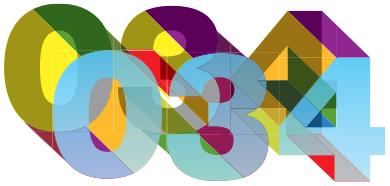
ИЗДАТЕЛЬ: Rockstar Games
РАЗРАБОТЧИК: Rockstar Vancouver
ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2009 года

Wolfenstein

ИЗДАТЕЛЬ: Activision
РАЗРАБОТЧИК: Raven Software
ДАТА ВЫХОДА: 2009 год

Ожидаем: 5/5

О Wolfenstein приличный человек должен знать ровно две вещи. Первая: эта игра – прямое продолжение другой игры, из седых 90-х, где на последнем уровне дулом автомата в лицо игроку тыкал лично Адольф Гитлер. Вторая: Wolfenstein, кажется, будет первым шутером с самой настоящей GTA-механикой: открытым миром, свободным выполнением заданий и множеством побочных сюжетных линий. Добавлять к этому сверхсекретные нацистские разработки, безумных ученых и параллельную реальность, в которую периодически соскальзывает главный герой, – примерно то же самое, что назвать движок, на котором собирается игра, красивым: смешно, бессмысленно и слишком слабо. Это игра высочайшего, без сомнений, класса: настоящий всесокрушающий астероид, совершивший очередной виток и возвращающийся обратно с утроенной яростью. Ах, да: сокровища и тайники по-прежнему с нами.



The Beatles: Rock Band

ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Harmonix
ДАТА ВЫХОДА: 2009 год

Ожидаем: 5/5

Сложно сказать, чего это стоило студии Harmonix (как минимум развернутой беседы с Майклом Джексоном, который владел правами на большую часть творческого наследия «Битлов»), но факт остается фактом: 9 сентября текущего года The Beatles: Rock Band поступит в продажу. Новая глава мощнейшего музыкального симулятора будет содержать 45 песен коллектива, причем разработчиков постоянно консультируют, страшно сказать, Пол Маккартни и Ринго Стар. Кроме того, в работе над игрой принимают активное участие вдовы Джона Леннона и Джорджа Харрисона (Йоко Оно и Оливия Харрисон соответственно). Оно, между прочим, от игры в восторге: по ее словам, после знакомства с The Beatles: Rock Band «большинству игроков самим захочется всерьез заняться музыкой». После таких новостей заявленная стоимость полного комплекта игры (250 долларов за игры и весь набор инструментов) уже не выглядит заоблачной: в конце концов, кто может назвать точную цену Yesterday?

Bioshock 2

ИЗДАТЕЛЬ: 2K Games
РАЗРАБОТЧИК: 2K Marin
ДАТА ВЫХОДА: 3 ноября 2009 года

Ожидаем: 5/5

Не ждать вторую часть BioShock невозможно. Продолжение самого красивого story-driven-боевика ждем всем миром, собирая крупицы информации по лентам новостных агентств и загадочным файлам официального сайта. На сегодняшний день известно, что: действие будет происходить как в знакомом Восторге, так и вне его; со времени событий первой части прошло семь лет; среди новых персонажей игроку встретятся обитатели зоосада мутировавших животных и невесть откуда взявшиеся русские солдаты (тот, кто хорошо разбирается в истории, должен помнить, что история BioShock отлично вписывается в предполагаемые рамки эпохи легендарной эпохи «борьбы с коммунизмом», которая в свое время была санкционирована американским руководством). В комплекте также пропавшие девочки, мистические огни в океане и жуткие, неизвестные ученым морские создания. Как говорили персонажи одной хорошей книжки, «сопротивление бесполезно».

036

Dark Void

ИЗДАТЕЛЬ: Capcom
РАЗРАБОТЧИК: Airtight Games
ДАТА ВЫХОДА: 2009 год

Ожидаем: 4/5

В Dark Void есть ровно один момент, ради которого за этой игрой вообще стоит следить: впервые в истории компьютерных игр нам дадут возможность заниматься хайджекингом «летающих тарелок». То есть буквально: герой взмывает ввысь на реактивном ранце, цепляется за сверкающий бок НЛО, с боем забирается внутрь и вышвыривает из аппарата крайне удивленного алиена. После чего захваченное транспортное средство можно смело направлять в бой: впереди еще много летающих тарелок! Все остальное, на самом деле, детали: сюжет вещает о злобной инопланетной расе, которая долгое время была заперта в некоей Пустоте и, разумеется, в какой-то момент смогла из плена освободиться. Титульной локацией обещает стать самый настоящий Бермудский треугольник, герой полноценно сможет использовать в своих целях все три измерения (например, карабкаться ввысь по почти бесконечной скале)... И все же Dark Void навсегда останется для нас игрой, в которой можно угонять «тарелки». Аппетитно, правда же?

037

Highlander

Ожидаем: 2/5

«Меня зовут Оуэн Маклауд, и я бессмертен». Слэшер про неубиваемого шотландца с известной с детства фамилией больше всего напоминает вариации на тему Jedi Knight на движке Unreal Engine 3 (мы даже не знаем, хорошо ли это). Лучший друг горца – меч, но никто не запрещает пользоваться и местными аналогами Силы. Сюжет, написанный сценаристом одноименного телесериала Дэвидом Абрамовитцом (David Abramowitz), рассказывает о долгом пути главного героя от гладиаторских боев в Древнем Риме до наших дней. Правильно говорят: берегите голову, в этой игре она самое главное богатство.

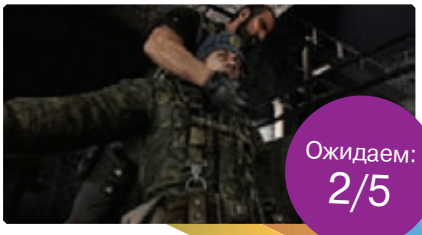
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: Widescreen Games
ДАТА ВЫХОДА: 2009 год

038

Rogue Warrior: Black Razor

Manhunt без фанатизма и художественного вымысла – так вкратце можно охарактеризовать новый стелс-шутер от Rebellion. На дворе 1986 год, и грязные, подлые иваны кровью расплачиваются за наплевательское отношение к демократии. Солдат-одиночка, Которому Нечего Терять, вершит зверское правосудие в снегах СССР. Все для клиента: десяток видов огнестрельного оружия и тонна способов ликвидировать противника втихаря. Глядя на некоторые, невольно хватаешься за причинные места.

ИЗДАТЕЛЬ: Bethesda Softworks
РАЗРАБОТЧИК: Rebellion
ДАТА ВЫХОДА: 2009 год



Ожидаем: 2/5

039

Syberia 3

Немногие оставшиеся ценители PC-квестов, должно быть, 1 апреля этого года пребывали в состоянии глубочайшего шока. Мало того что на лентах информационных агентств появилось сообщение о том, что в разработке находится третья часть самого красивого зимнего приключения (простите, Polar Express и Fahrenheit!); мало того что там же говорилось о том, что в игре самое активное участие примет Виктория Макферсон – героиня еще одного отличного детективного сериала (Still Life) и внучка Гаса Макферсона, главного действующего лица отменного триллера Post Mortem... Ко всему прочему сообщалось, что над Syberia 3 трудится сам Бенуа Сокаль (Benoit Sokal)! Неудивительно, что многие сочли такую новость первоапрельской шуткой. Однако буквально все оказалось самой настоящей правдой. Ждем очередной шедевр от маэстро к лету следующего года – и, клянемся редакционной треуголкой, ожидание того стоит: встреча с неутомимой Кейт Уокер по-прежнему волнует кровь и будоражит воображение.

ИЗДАТЕЛЬ: Microids
РАЗРАБОТЧИК: Microids
ДАТА ВЫХОДА: 2010 год

Ожидаем: 5/5

040 Doom 4

ИЗДАТЕЛЬ: Bethesda Softworks
РАЗРАБОТЧИК: Id Software
ДАТА ВЫХОДА: 2010 год

Ожидаем: 5/5

Прочитай, дорогой читатель, название этой игры еще раз. Нужны какие-то пояснения? Ох. Хорошо. Doom 4 – продолжение легендарного сериала, с которого когда-то началось становление жанра аркадных шутеров и становление жанра FPS как такового. Первые две части Doom друг от друга отличались незначительно и были, по сути, двумя половинами одной игры. Doom 3 вышла значительно позже и вызвала у аудитории неоднозначную реакцию: плохим этот проект язык не поворачивался ни у кого, но холодную войну своему главному сопернику – Half-Life 2 – недружелюбная, мрачная, странно-пластилиновая и нарочитая олд-скульная Doom 3 явно проиграла. Разработчики, по их уверениям, все свои ошибки осознали и учли: свежеанонсированная Doom 4 собирается на потрясающем воображение движке Id Tech 5, вкратце описывается самими авторами как «бодрый отстрел армии ада всеми подручными средствами», отказывается от вездесущей темноты и щеголяет проработанными сетевыми режимами. Впрочем, что бы нам ни говорили, эту игру мы будем ждать с особыми чувствами.

041 Ride To Hell

ИЗДАТЕЛЬ: Deep Silver
РАЗРАБОТЧИК: Deep Silver
ДАТА ВЫХОДА: 2009 год

Ожидаем: 3/5

Born to be wild... Культовый писатель Хантер С. Томпсон (Hunter Stockton Thompson) помимо «Страха и отвращения в Лас-Вегасе» написал замечательный роман-очерк «Ангелы ада», в котором рассказал читателям, как это здорово – быть членом байкерской тусовки. Игра Ride to Hell призвана воздействовать на сознание современной публики более актуальными методами. Прелести свободной жизни на шоссе помогут познать открытый мир и аутентичный сеттинг: рев мотора между ног, ветер в лицо, sex, drugs и rock'n'roll на полную катушку.

042 Diablo 3

ИЗДАТЕЛЬ: Blizzard Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Blizzard Entertainment
ДАТА ВЫХОДА: when it*fs done

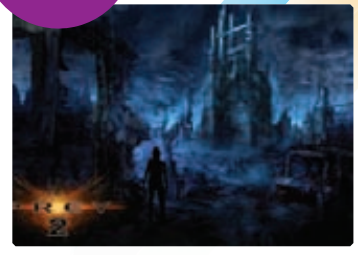
Ожидаем: 5/5

Умные люди из Blizzard решили пойти по самому правильному пути и в третьей части одного из своих главных тайтлов не стали ничего менять. Враги по-прежнему подкатывают к главному герою волнами, а главный герой их по-прежнему методично рубит на мелкие кусочки (или бьет электрическим током и скармливает мухам – в зависимости от выбранного класса). Все те же красивые поляны и дюны, готические храмы и Адъ во главе с Диабло собственной персоной – в современной трехмерной адаптации. Слюней фанатов, застывших в ожидании, скоро хватит на орошение пустыни Джошуа, а дату выхода так и не оглашают. Blizzard славится своей привычкой доводить все до совершенства, так что это, в общем, неудивительно. Есть большая вероятность, что на выходе мы получим проект, который раз и навсегда расставит все точки в жанре, убив в конкурентах сами зачатки мыслей о разработке игр вроде Titan Quest или Sacred.

043 Prey 2

ИЗДАТЕЛЬ: Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Human Head Studios, Radar Group
ДАТА ВЫХОДА: 2010 год

Ожидаем: 4/5



С выходом Prey стали окончательно понятны две вещи. Первая: графический движок Doom 3 смотрится оригинально только в Doom 3. Вторая: иногда для того, чтобы сделать хорошую игру, достаточно разрешить игроку ходить по потолку. И все же легендарный долгострой о схватке простоватого индейца с инопланетным кораблем, пожирающим миры, в свое время был принят довольно прохладно – и тем неожиданнее прозвучал анонс продолжения. Однако это новость скорее хорошая, чем наоборот: игра цепляла, выглядела свежо и оставляла в целом положительные эмоции... Короче говоря, потенциал для развития в проекте виден невооруженным глазом. В одном из недавних интервью сооснователь 3D Realms Entertainment Скотт Миллер (Scott Miller) пообещал даже, что по части головокружительных прогулок и пространственных порталов Prey 2 заткнет за пояс саму Portal! Что ж, верим на слово.

Half-Life 2: Episode 3

Ожидаем: 5/5

- **ИЗДАТЕЛЬ:** Valve Software
- **РАЗРАБОТЧИК:** Valve Software
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год

Half-Life 2: Episode 2 закончилась буквально на полуслове, так и не раскрыв всей интриги произошедшего в Сити-17 и его окрестностях. Episode 3, по словам Дага Ломбарди (Doug Lombardi), не станет последней главой в приключениях Гордона Фримена, но даст наконец ответы на многие вопросы. Одной из локаций обязательно станет затерянное во льдах научно-исследовательское судно Борей с логотипом Aperture Science (авторы мило пообещали связать игру со вселенной Portal), на борту которого находятся некие опасные данные, и задача Гордона и его подружки Аликс Вэнс – любой ценой предотвратить их попадание в руки альянса. Подробностей пока мало, но ясно одно: грядет крупная конфронтация нашего любимого физика с инопланетным тоталитарным режимом Combine.

I Am Alive

Ожидаем: 4/5

- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **РАЗРАБОТЧИК:** Darkworks
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год

Разработчики Cold Fear снова обыгрывают ситуацию потерянного человека во враждебной среде: офисный служащий Адам Коллинс пытается выжить в Чикаго, отделившемся от материка в результате землетрясения. Разрушенный город полон таких же неудачников, как и Адам, которые либо помогут ему выжить, либо, наоборот, помешают. Ветвистый геймплей (помогать/не помогать, спасти/убить, купить/отнять силой) и свобода выбора – основа успеха новой игры. Присутствует даже теория заговора: в конце главный герой узнает об истинной причине катастрофы.

Left 4 Dead 2

- **ИЗДАТЕЛЬ:** Valve Software
- **РАЗРАБОТЧИК:** Valve Software
- **ДАТА ВЫХОДА:** Ноябрь 2009 года

Ожидаем: 4/5

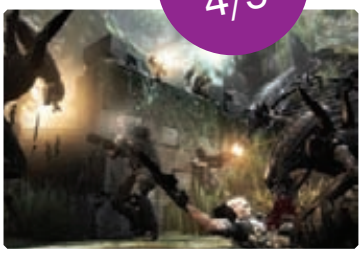
Анонс второй части самого популярного зомби-шутера рассердил игровое сообщество. «Как? Так скоро?! Да они же еще ни одного дополнения для оригинальной Left 4 Dead не выпустили» – примерно такой текст с небольшими вариациями можно встретить на форумах, посвященных игре. Возмущение вполне справедливо: с момента выхода первой части прошел всего год, не наигрались еще. К тому же, как верно подметили многие зарубежные СМИ, нововведения, заявленные для L4D2, достойны либо нескольких DLC, либо одного увесистого дополнения, но никак не полноценного продолжения. С другой стороны – новые герои, солнце и восхитительная возможность использования подручных предметов вроде бензопилы. Мы даже не знаем, прилично ли в такой ситуации радоваться изо всех сил.

047 Aliens vs. Predator

Ожидаем: 4/5

Новая AvP, как в свое время и обе старые, станет олицетворением народной мудрости «третий – лишний»: борьба космодесанта с Чужими и Хищник, который удачно зашел на дискотеку, чтобы пополнить свою коллекцию черепами и тех и других. Камень – ножницы – бумага: Чужой передвигается и дерется очень быстро, но хил и уязвим, Хищник видит всех сквозь стены и может становиться невидимым, к тому же убивает противника одним ударом, а вот Морпех – простой человек с кучей технических прибамбасов, от которых ни невидимость одного, ни скорость второго при умелом обращении не спасает (с другой стороны, авторы обещают превратить «человеческую» часть игры в хоррор, так что не все так просто). Новостей пока кот наплакал, поэтому, что в игре изменится радикально, не ясно. Впрочем, пусть не меняют ничего, лишь бы не испортили

- **ИЗДАТЕЛЬ:** SEGA
- **РАЗРАБОТЧИК:** Rebellion
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год

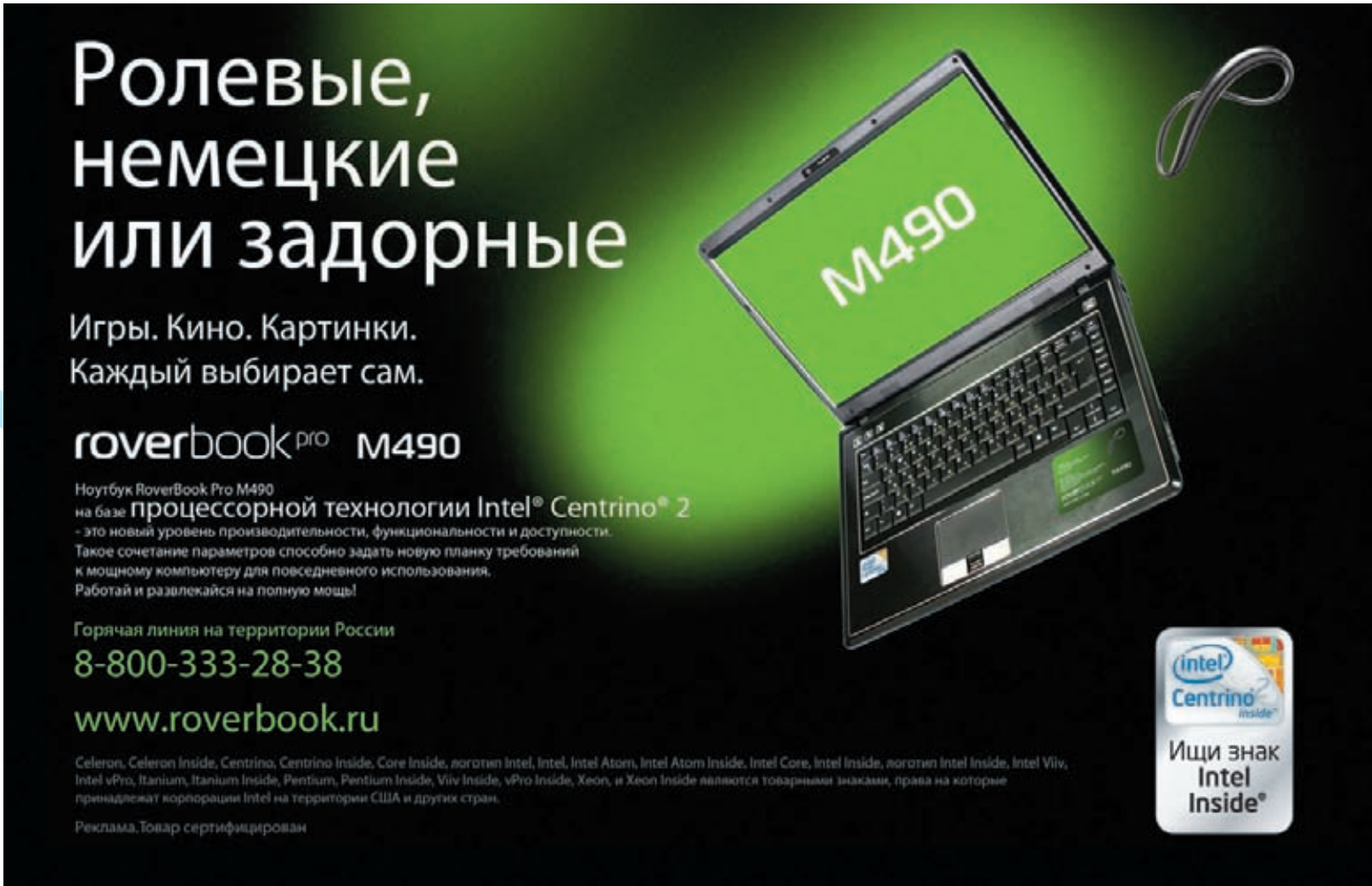


048 Mafia 2

Ожидаем: 5/5

- **ИЗДАТЕЛЬ:** 2K Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** 2K Czech
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год

Выпущенная почти семь лет назад Mafia: The City of Lost Heaven серьезно пошатнула представления играющей общественности о сюжете и постановке в играх. Ее резонно сравнивали с GTA3, но это даже играло ей на руку: сценарий был гораздо сильнее, а перестрелки – динамичнее и интенсивнее. Новую «Мафию» будут сравнивать с GTA4 – это точно. А вот выйдет ли она и на этот раз лучше, чем вдохновительница, неизвестно. Mafia 2 впитала в себя все модные тенденции, главное, чтобы она не растеряла того, что шесть лет назад сделало ее неповторимой игрой.



Автор:
Иван Гусев

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Нил Бломкамп, режиссер

– Даже если мне снова предложат сделать фильм по мотивам Halo, я, скорее всего, откажусь. С творческой точки зрения проект, конечно, очень интересный. Даже грустно будет упускать такую возможность. Но нет, хватит. В свое время я шесть месяцев работал над экранизацией Halo, вкладывал душу. И вдруг все развалилось. Я по-прежнему люблю вселенную Halo, но не хочу возвращаться в нее.

EA все отрицает.

ДАНТЕ ЗАБЫЛ О PC

Год назад издательство Electronic Arts анонсировало «адский» экшен Dante's Inferno. Тогда не было сказано, на каких конкретно игровых платформах появится проект, но «электроники» явно намекали на «большую тройку»: Xbox 360, PlayStation 3 и PC. Dante's Inferno даже рекламировалась в компьютерном разделе официального сайта EA. Но, как оказалось, экшен в духе God of War не предназначался для нас, персональщиков. Представитель Electronic Arts официально объявил: PC-версии Dante's Inferno не будет.

ФАКТ

49

МЛН ДОЛЛАРОВ УПЛАТИЛА WARNER BROS. ЗА КОМПАНИЮ MIDWAY И ЕЕ ИГРОВОЕ ПОРТФОЛИО

ПИТЕРА ДЖЕКСОНА ПРОМЕНЯЛИ НА АНИМЕ

Вместо Halo Бломкэмп снял «Район № 9».

У режиссера «Властелина колец» Питера Джексона (Peter Jackson) подрастает сын, который очень любит серию Halo. Однажды Джексон сел за Halo 2 и доиграл до того, что согласился продюсировать фильм о Мастере Чифе и участвовать в разработке эпизодической игры Halo Chronicles. Он также подыскал режиссера для Halo. Им стал 26-летний Нил Бломкамп (Neill Blomkamp), сделавший имя на рекламе. Увы, Microsoft и кинокомпании 20th Century Fox и Universal не поделили шкуру не убитого – кто сколько вкладывает, как делится прибыль... Долгое время от Джексона ничего не было слышно. Будет ли фильм, работает ли он над Halo Chronicles? И вот наконец режиссер расставил точки над i. Он не будет продюсировать фильм по мотивам Halo. Киностудии 20th Century Fox и Universal больше не владеют правами на экранизацию, и Джексон не связан никакими обязательствами. Однако он явно зол на киношников и Microsoft – из-за их грызни развалился замечательный проект. Не меньше Джексона обижен и Нил Бломкамп. У него в августе вышел фантастический фильм «Район № 9», возникший на руинах экранизации приключений Мастера Чифа. В свое время Нил полгода жил этой экранизацией и жуть как расстроился, когда все разладилось.

Да, кстати, разработка Halo Chronicles давно прекращена. По словам Джексона, это случилось, когда возникли проблемы с Halo-фильмом. Пресс-служба Microsoft подтвердила: проект отложен до лучших времен, корпорация сконцентрировала свои усилия на играх Halo 3: ODST, Halo: Reach и аниме-антологии Halo Legends.

Что за Halo Legends? Это сборник из нескольких мультфильмов, действие которых разворачивается во вселенной Halo. Он создается ведущими японскими аниме-студиями и выйдет на DVD в начале 2010 года.

Питер Джексон: «Мне и без Halo хорошо»

На Halo Legends боссов Microsoft, наверное, вдохновила «Аниматрица».

ЛАРА КРОФТ УЕЗЖАЕТ В ЯПОНИЮ?

ХОДЯТ СЛУХИ

Ларе опять сделали пластику.

Эти монстры были бы уместнее в Silent Hill, а не в Tomb Raider.

В сплыли первые подробности очередной игры в популярной приключенческой серии Tomb Raider. О том, что Ларе Крофт следует готовиться к переменам, шептались давно, но никто не знал, насколько масштабными они окажутся. В интернет просочилась шокирующая информация. Действие следующей игры развернется на таинственном острове в Японии, на берег которого юную британскую авантюристку выбросит шторм. Да, именно юную – студия Crystal Dynamics заново расскажет историю Лары. Как так получилось, что девица из благородной семьи стала бесстрашной расхитительницей гробниц?

В новой Tomb Raider геймеров ждет большой открытый мир – песочница наподобие игр серии Grand Theft Auto. Другое важное изменение – разработчики полностью переделали боевую систему. Ларе придется много сражаться, причем биться она будет с жуткими тварями, которым на первый взгляд самое место в городке Сайлент Хилл. Поговаривают, создатели игры нацелены на «взрослый» рейтинг и не боятся показывать в кадре кровь и изощренное насилие. Ну и наконец, последний штрих к портрету Tomb Raider – мисс Крофт вновь уменьшили грудь, благодаря чему она приобрела атлетичный вид.

Разработчики из Crystal Dynamics и пресс-служба издательства Square Enix отказались комментировать слухи. ■

SPLINTER CELL ПО-ПРЕЖНЕМУ НЕ ГОТОВА

Conviction была анонсирована в 2006 году.

Фишер стал на себя непохож.

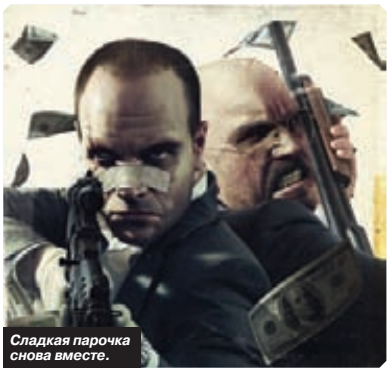
В последние годы штормило многие крупные издательства. Даже Electronic Arts крепко потрепало. И только у Ubisoft все было отлично: игры в основном выходили в срок и становились хитами, прибыль росла. Но, похоже, светлая полоса закончилась. Во втором квартале французы заработали 83 миллиона евро, что в два раза меньше, чем за тот же период год назад. Руководство Ubisoft винит во всем мировой экономический кризис и пиратов, ворующих игры для PC и Nintendo DS. Самое печальное, что перемен к лучшему не предвидится. Французское издательство задержало выпуск сразу нескольких крупных проектов, включая Splinter Cell: Conviction, I am Alive и следующую, пока не анонсированную игру из экшн-серии Ghost Recon. Сэм Фишер обещал вернуться 17 ноября. Не вышло. Релиз Splinter Cell: Conviction отодвинут на начало 2010 года. Разработчики уверяют, что игру ждет небольшая отладка, а не тотальная переделка, как случилось пару лет назад. I am Alive и очередная Ghost Recon перенесены на следующий финансовый год, который у Ubisoft начнется в апреле 2010 года. ■

LucasArts, вам должно быть стыдно за вранье!

СИЛА ПРИДЕТ НА PC

LucasArts тысячу раз заявляла: экшен Star Wars: The Force Unleashed не выйдет на PC. Никогда! Продюсеры бухтели о том, что игру невозможно подогнать под разные конфигурации и что на слабых компьютерах «сила» уже кажется «слабостью», а это нехорошо.

Игра вышла в сентябре 2008 года и разошлась тиражом 6 миллионов копий. И вот теперь LucasArts при помощи издательства Aspyr Media готова освободить силу. Этой осенью на PC прибудет Star Wars: The Force Unleashed: Ultimate Sith Edition с тремя дополнительными миссиями, в одной из которых, кстати, нужно сразиться с Люком Скайуокером. ■



Сладкая парочка снова вместе.

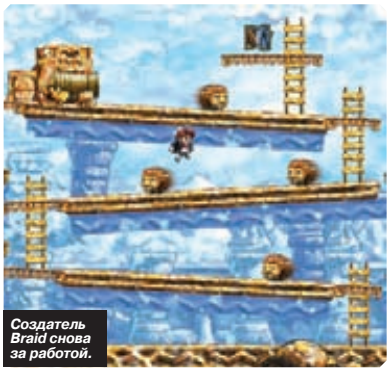
КЕЙН И ЛИНЧ ВОЗВРАЩАЮТСЯ

Экшен Kane & Lynch: Dead Men, вышедший осенью 2007 года, не вызвал воодушевления у критиков. Впрочем, игра от создателей серии Hitman неплохо продалась – 1.7 миллиона копий. Слухи о сиквеле бродили давно, но только сейчас компания Eidos официально зарегистрировала название – Kane & Lynch 2: Dog Days. Учтите, «вывеска» может еще измениться. Кстати, когда Kane & Lynch 2: Dog Days доберется до магазинов, в графе «Издатель» будет значиться не Eidos, а Square Enix Europe. Японцы, купившие английскую компанию за 84 миллиона евро, решили отказаться от использования лейбла Eidos. ■

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Стен Ли, культовый комикс-писатель

– Я очень взволнован тем, что получил небольшую, но немаловажную «роль» в экшене Marvel: Ultimate Alliance 2. Я не раз появлялся в фильмах о супергероях, но в электронной игре – впервые. Это очень странное чувство, когда видишь себя самого на экране рядом с персонажами, которых ты когда-то придумал (например, с Человеком-пауком). Теперь я часть игровой вселенной Marvel. По-моему, здорово!



Создатель Braid снова за работой.

BRAID ЖДЕТ СИКВЕЛ?

Джонатан Блоу (Jonathan Blow), дизайнер умного платформера Braid, работает над новой игрой. Он описывает ее как «тихую философскую головоломку с пешими прогулками, затеянную не ради прибыли». Многие надеются, что речь идет о Braid 2, но шансы здесь 50 на 50.

Блоу ищет себе художника в помощь. Он уточнил, что наймет только такого работника, у которого в резюме нет игр под названиями: «Девчонки с большими сиськами», «Варвары с топорами», «Гангстеры, застреленные в лицо» и «Постапокалиптические пустоши».

ФАКТ

105

МЛН ДОЛЛАРОВ – РАЗМЕР ЗАЙМА, ВЗЯТОГО КОМПАНИЕЙ ZENIMAX НА ПОКУПКУ ID SOFTWARE

SERIOUS SAM ПОСЕРЬЕЗНЕЛ

Serious Sam HD выйдет осенью.

Сэм решил: пора взрослеть.

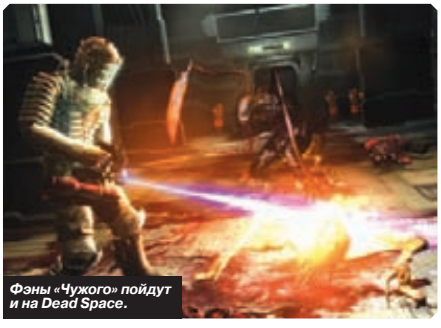
Крутой вояка Сэм Стоун, уничтожающий полчища инопланетян, прославил на весь мир студию Croteam. Выпустив Serious Sam 2, хорваты попытались сменить амплуа и сотворить нечто не попадающее под определение «мультяшный шутер». Они вели переговоры с id Software о совместном проекте (безрезультатно) и подписали контракт с издательством Gamecock на разработку военного тактического шутера (ныне закрыт).

Croteam ничего не оставалось, как звать на помощь Сэма. Сейчас студия занята ремейком Serious Sam: The First Encounter, который выйдет на PC и Xbox 360 под названием Serious Sam HD. Компания также разрабатывает полноценный триквел.

– Я не могу обсуждать детали Serious Sam 3, еще слишком рано, – заявил генеральный директор Croteam Роман Рибарик (Roman Ribaric). – Скажу только, что Serious Sam 3 играется так же, как первая часть. Это по-прежнему уникальный быстрый шутер от первого лица. Кроме того, мы решили отказаться от «мультяшного» графического стиля.

Трудно представить серьезного Сэма Стоуна. Пойдет ли ему на пользу новый имидж? Не утратит ли свое обаяние мир Serious Sam, став серее и правдоподобнее? Фэны подумывают, не пора ли строчить петицию с требованием вернуть все как было? Разработчики успокаивают: погодите, вам понравится.

DEAD SPACE РЕШЕНО ЭКРАНИЗИРОВАТЬ



Фэны «Чужого» пойдут и на Dead Space.

Скофилд сбежал в Activision.

Голливудские продюсеры вознамерились сделать фильм по мотивам хоррор-экшена Dead Space. Спорное решение, если учесть, что завязкой игра напоминает многие фантастические картины, включая «Чужой» и «Сквозь горизонт». Тем не менее права на экранизацию уже куплены компанией Temple Hill, стоящей за вампирской мелодрамой «Сумерки» и подвисшей киноадаптацией Gears of War. Сценарий пока не готов, но за фильмом уже закреплен режиссер – Ди Джей Карузо (D.J. Caruso). Он известен по триллеру «На крючке». Dead Space стала пятой игрой издательства Electronic Arts, которой предстоит быть перенесенной на большой экран. Предыдущие четыре – Mass Effect, Dante's Inferno, Army of Two и The Sims.

Американский журнал Variety также отметил, что уже ведется разработка сиквела Dead Space, а за ней последует и триквел. Правда, не ясно, кто будет делать Dead Space 2 и Dead Space 3. Издательство Activision открывает рядом с Сан-Франциско новую студию и переманило туда из Visceral Games многих разработчиков Dead Space, включая самого главного – Глена Скофилда (Glen Schofield).

DRAGON AGE ВЫЗОВЕТ СЕКС-СКАНДАЛ

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

В Dragon Age возможны даже однополые отношения.

К счастью, в Dragon Age есть не только секс, но и драконы.

Помните, какой шум вызвали два года назад эротические сцены в Mass Effect? В Сингапуре эта RPG даже попала под запрет, к счастью, недолгий. В октябре история может повториться. Выходят сразу две игры с межполовыми отношениями: Dragon Age: Origins и Alpha Protocol.

Один из боссов BioWare Грег Зещук (Greg Zeschuk) уже защищает Dragon Age: Origins:

– Скандал вокруг Mass Effect был надуманным. Что мы такого страшного продемонстрировали в тех роликах? Спину и часть ноги? Мы хотим показывать настоящие человеческие отношения в играх, и Dragon Age нужен секс. Но все будет в пределах нормы.

Разработчики Alpha Protocol вторят Зещуку: эротические сцены сделаны «со вкусом», никакого геймплея, грудь не покажут.

Тем временем американская комиссия ESRB присвоила Dragon Age «взрослый» рейтинг (от 17 лет). И пояснила за что. Оказывается, по ходу путешествия герой не раз побывает в борделе. Если на вопрос хозяйки увеселительного заведения он ответит: «Удивите меня», то очутится в одной комнате с женщиной, мужчиной, транссексуалом или животным. Тут уж как повезет. В то же время ESRB уточняет: непосредственно секса в игре нет. Поцелуйчики, обнимашечки, но не более. Однако что-то нам подсказывает: сцена с животным еще попадет на телевидение и наделает шума! ■

MODERN WARFARE 2 ЗАДЕРЖАЛА SINGULARITY

Activision называет Singularity игрой, которую нельзя пропустить.

Геймплей Singularity завязан на манипуляциях с временем. Вот игру и перенесли.

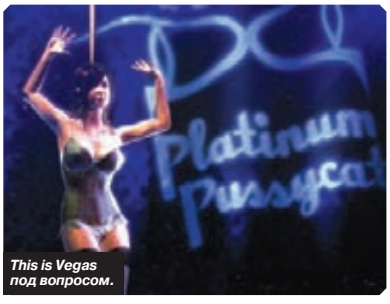
Издательство Activision перенесло релиз фантастического шутера Singularity с осени на первый квартал 2010 года. Причем решение принято вовсе не потому, что студия Raven Software не успевает сдать работу в срок. Activision не желает ставить покупателей перед выбором, какую игру купить: Singularity или Call of Duty: Modern Warfare 2. Ясно же, геймеры проголосуют кошельком за CoD. А поскольку этой осенью на прилавках и так будет немало хитовых игр разных жанров, Singularity запросто может затеряться среди них. Точно так же, как год назад Mirror's Edge и Dead Space не выдержали конкуренции с Gears of War 2 и Call of Duty: World at War.

– Уровень ажиотажа вокруг Modern Warfare 2 превзошел все наши ожидания, – сообщил представитель Activision. – Поэтому мы и перенесли премьеру Singularity. Первый квартал 2010 года лучше подходит для того, чтобы представить геймерам новую серию. Ну а конец 2009-го пройдет под флагом Modern Warfare 2. Если тебя это утешит, Activision также анонсировала комикс по мотивам Singularity. Он выйдет одновременно с игрой. ■

Alan Wake стала Xbox-эксклюзивом.

ALAN WAKE ИГНОРИРУЕТ PC

Финская студия Remedy Entertainment анонсировала экшен Alan Wake в 2005 году. Тогда было сказано, что игра выйдет на Xbox 360 и компьютерах с операционкой Vista. И вот игра практически готова, релиз намечен на осень 2010-го. Но что мы слышим: судьба PC-версии под вопросом?! Как же так?! Маркус Маки (Markus Maki), один из руководителей проекта, заявил на форуме: «Я сам предпочитаю играть на PC. Но сейчас команда сосредоточила усилия на версии для Xbox 360». Позже Remedy подтвердила: Alan Wake не появится на PC весной. Когда же? Это предстоит решить боссам Microsoft. ■



This is Vegas под вопросом.

MIDWAY БОЛЬШЕ НЕТ

Издательство Midway куплено со всеми потрохами игровым подразделением компании Warner Bros. Студии Midway в Сан Диего и Ньюкасле закрыты. Англичане, разработавшие гоночный экшен Wheelman, получили уведомления об увольнении, несмотря на то что анонсировали нуар-боевик Necessary Force. Проект заморожен. Неясна судьба экшена This Is Vegas, хотя студия в Сиэтле пока открыта.

Прошли сокращения и в чикагском офисе – сокращены 60 человек. Однако более 100 сотрудников, трудившихся над файтингом Mortal Kombat 9, работу сохранили. Создатель серии Эд Бун (Ed Boon) перешел на службу к «Уорнерам». ■

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Сэмюель Бэйс, дизайнер и сценарист Command & Conquer 4

– Command & Conquer 4 завершит сюжетную арку, начатую в 1995 году. Пора уже объяснить, что, как и почему в нашей любимой игровой вселенной. Вы узнаете, кто такой Кейн, чего он хочет и почему. Однако завершение тиберимной саги не означает конца серии Command & Conquer. Что будет потом? Я бы рассказал, но, увы, окружен снайперами. Кто будет выгуливать моего пса, если меня пристрелят? ■

Фэны DM умеют выживать.

ЗОМБИ ЛЮБЯТ DEPECHE MODE

Зомби-шутер Left 4 Dead 2, казалось бы, не лучшее место для рекламы. Тем неожиданнее было увидеть на Рошель, одной из выживших, розовую футболку с логотипом Depeche Mode. Как оказалось, группа попала в игру не случайно. Студия Valve разослала предложение засветиться в сиквеле Left 4 Dead многим музыкантам. Однако ответили только «депеши». Причем продемонстрировали необычайную щедрость: они разрешили использовать в игре внешность участников группы, символику и даже некоторые песни. ■

ФАКТ

87.1

МЛН АМЕРИКАНЦЕВ ИГРАЮТ В ОНЛАЙНЕ (ПО ДАННЫМ КОМПАНИИ COMSCORE)

ЗНАКОМЬТЕСЬ, CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2!

Так выглядит обложка Modern Warfare 2.

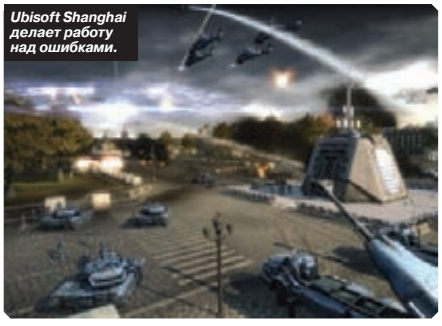
Название – ерунда, главное, чтобы игра хорошая получилась!

Месяц назад мы написали о том, что эксперты фирмы OTX, занимающейся рыночными исследованиями, раскритиковали решение издательства Activision переименовать Call of Duty: Modern Warfare 2 в просто Modern Warfare 2. По их сведениям, основанным на результатах опросов, интерес к шутеру упал аж на 20 процентов.

В Activision, похоже, не на шутку испугались. Тираж Call of Duty: Modern Warfare составляет 15 миллионов экземпляров, и не хотелось бы, чтобы Modern Warfare 2 «сделала» всего 10–12 миллионов. Поэтому в последний момент шутер переименовали в… Call of Duty: Modern Warfare 2. Пиарщики Activision называют игру первым настоящим сиквелом в истории CoD. И, кстати, аналитики посчитали решение издателя мудрым. Согласно опросу компании Nielsen, узнаваемость продукта выросла на 94 процента, а количество желающих его купить выросло на 64 процента. Неплохо!

Activision анонсировала «престижное» издание шутера Modern Warfare 2. Помимо традиционных для коллекционок вещей вроде артбука или DVD с фильмом о создании игры геймеры получат и настоящие очки ночного видения! Стоит Prestige Edition аж 150 долларов! Но настоящий фэн может прикупить еще и специальный геймпад, разработанный для Modern Warfare 2. Чем он отличается от «собратьев» и когда поступит в продажу, пока не известно. ■

«ПОСЛЕДНЯЯ ВОЙНА» НЕ ЗАКОНЧЕНА



Ubisoft Shanghai делает работу над ошибками.

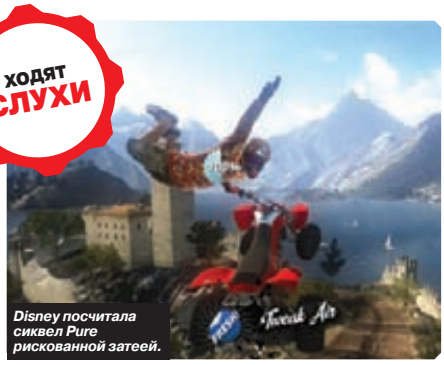
Ходят слухи, Beyond Good & Evil 2 могут закрыть.

В издательстве Ubisoft сейчас непростые времена: до убытков дело пока не дошло, но прибыль падает. В компании вынуждены решать, какие серии стоит продолжать, а какие можно оставить за бортом. У Tom Clancy's EndWar определенно есть шанс. Креативный директор Ubisoft Мишель Де Платье (Michael De Plater) сообщил: небольшая команда, составленная из сотрудников студии Ubisoft Shanghai, сейчас занята EndWar 2. Менеджер отметил, что игроделы сосредоточили усилия на однопользовательской кампании, а именно сюжете и полировке геймплея. EndWar явно не хватило захватывающей истории, и это будет исправлено. По мнению Де Платье, разработка пойдет гладко, ведь большинство технологических задач (управление, камера, баланс) были решены еще во время создания первой части. О дате релиза EndWar 2 говорить пока преждевременно.

А вот у другого амбициозного сиквела издательства – Beyond Good & Evil 2 неожиданно возникли проблемы. Глава американского офиса компании как-то совсем неуверенно говорил об этой игре, намекая, что статус проекта уточняется и не ясно, выйдет он или нет. ■

СИКВЕЛ PURE МОЖНО НЕ ЖДАТЬ?

ХОДЯТ СЛУХИ


Disney посчитала сиквел Pure рискованной затеей.

Может, Black Rock больше повезет со Split/Second?

Прошлой осенью Disney Interactive Studios выпустила отличную гоночную аркаду Pure. Игра понравилась и критикам, и геймерам, однако разошлась по свету заметно меньшим тиражом, чем рассчитывал издатель. К примеру, в США, принципиально важном для «диснеевцев» рынке, Pure купили менее 300 тысяч человек. А игра, между прочим, вышла на трех платформах: PC, Xbox 360 и PlayStation 3. Тем не менее издатель заказал сиквел британской Black Rock Studios. Разработка Pure 2 стартовала, и вдруг... разразился мировой экономический кризис. Disney крепко досталось. Сокращения прошли во всех студиях подразделения, занимающегося играми, был закрыт ряд проектов (в частности, Turok 2). По слухам, Pure 2 тоже не пережила кризис. Недавно в интернете появилось резюме бывшего художника Black Rock Studios. Он сообщил, что трудился над Pure 2 в 2008 году, но ныне разработка остановлена.

Black Rock Studios, ранее известная как Climax Racing (в 2006 году компания была куплена Disney и переименована), в настоящее время создает кинематографичную гоночную игру Split/Second. Она должна появиться на прилавках в начале 2010 года. Что же касается Pure, то многие эксперты считают, что издатель не станет губить серию и вторая часть появится. Когда-нибудь. ■

BIOSHOCK 2: ПОГРУЖЕНИЕ ЗАДЕРЖИВАЕТСЯ

Судя по скриншотам, BioShock 2 стоит подождать.

2K Marin – студия молодая, вот ей и наняли помощников.

Невероятно, но факт: над шутером BioShock 2 сейчас трудятся сразу четыре студии. Главная из них – 2K Marin. Студия 2K Australia помогает с движком и технологиями. Digital Extremes, известная по шутерам Unreal Tournament 2003 и Pariah, отвечает за мультиплеер в BioShock 2. А недавно у дитяти появилась новая нянька – французская Arkane Studios, известная по экшену Dark Messiah of Might and Magic. Разработчики сообщили, что помогут 2K Marin с дизайном, анимацией и артом. Услышав это объявление, многие удивились – имело ли смысл нанимать французов, если до релиза BioShock 2, намеченного на конец октября, остались считаные недели? Увы, как оказалось, игру придется подождать, и немало. Издательство Take-Two Interactive официально перенесло выпуск BioShock 2 на первую половину 2010 года. Спасать компанию от финансового коллапса предстоит гею Тони – 29 октября на консоли Xbox 360 выйдет The Ballad of Gay Tony, второе эксклюзивное дополнение к Grand Theft Auto 4. Зато в будущем году Take-Two завалит нас хитами: BioShock 2, Mafia 2, Max Payne 3... ■

Обе игры Bungie – эксклюзивы Xbox 360. Пока.

BUNGIE ЗАВЯЗЫВАЕТ С HALO

Летом 2007 года студия Bungie обрела свободу – создателям Halo удалось выкупить самих себя у Microsoft. Разработчики обосновали свое решение снова стать независимыми тем, что им поднадоело работать над одной и той же серией. С тех пор прошло два года, а Bungie продолжает делать то же, что и раньше. Сейчас у нее в разработке два шутера Halo 3: ODST и приквел Halo: Reach. Однако главный дизайнер студии Ларс Бакен (Lars Bakken) заявил: доделаем их – и все, хватит с нас Halo. Он обмолвился, что компания вот-вот подпишет договор с издателем на новую оригинальную игру. ■

Mass Effect 2: такая разная игра!

ХРАНИТЕ СЭЙВЫ MASS EFFECT

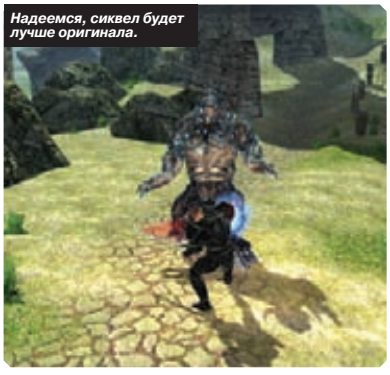
Разработчики из компании BioWare в очередной раз обратились к фэнам ролевой серии Mass Effect: храните сэйвы первой части. Они пригодятся. Зачем? Потому что ваши решения отобразятся в сиквеле. Сотни ваших решений: какой персонаж выжил, а какой нет, кто руководит Галактическим советом и т.д.

Время, оставшееся до релиза Mass Effect 2 (начало 2010 года), можно будет скоротать с комиксом Mass Effect: Redemption. Выход первого из четырех запланированных выпусков в США намечен на 6 января. Сюжет сочинил главный сценарист BioWare Мак Уолтерс (Mac Walters). ■

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Дэн Хаусер, вице-президент Rockstar Games

– Мы не верим, что игры серии Grand Theft Auto, масштабные и комплексные, могут быть превращены в адекватный двухчасовой фильм. Если когда-нибудь мы решимся снять GTA-фильм, это будет означать, что мы урегулировали все разногласия, избавились от страхов и обладаем должной степенью контроля над проектом, чтобы, если вдруг получится ужасный фильм, сказать: «Что ж, мы сами все загубили...»



Надеемся, сиквел будет лучше оригинала.

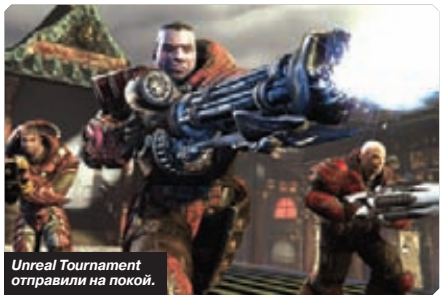
ДВА МИРА, ДВЕ ИГРЫ

Студия Reality Pump работает над ролевой фэнтези-игрой Two Worlds 2. Релиз намечен на зиму. Многие посчитали, что за цифрой 2 скрывается Two Worlds: The Temptation – игра, анонсированная в начале этого года и являвшаяся не совсем дополнением, но и не полноценным сиквелом. Разработчики из Reality Pump опровергают домыслы. По их словам, Two Worlds: The Temptation была закрыта, так как устарела технологически. Впрочем, кое-какие сценарные наработки и геймплейные находки перекочевали в Two Worlds 2.

ФАКТ

1 МЛРД ДОЛЛАРОВ – ПЛАНИРУЕМАЯ В 2009 ГОДУ ВЫРУЧКА ОТ ЦИФРОВОЙ ДИСТРИБУЦИИ ИГР

UNREAL TOURNAMENT ЖДЕТ ДОЛГИЙ «ОТПУСК»



Unreal Tournament отправили на покой.

Теперь главный сериал Epic – Gears of War.

Тим Свини (Tim Sweeney) и Клифф Блезински (Cliff Bleszinski), первые лица Epic Games, поведали о приоритетах компании. Как ни странно, серия Unreal Tournament не входит в их число. Все силы брошены на развитие успеха Gears of War.

В начале века Epic Games планировала сделать из Unreal Tournament ежегодный сериал наподобие спортивных долгожителей FIFA или NBA. Однако после выхода UT2003 и UT2004 начались проблемы. Создать за год новую часть столь масштабного многопользовательского шутера оказалось не под силу даже «эпикам». Вдобавок продажи Unreal Tournament 3 оказались ниже, чем надеялись разработчики. Игра разошлась миллионным тиражом. В то же время и первая, и вторая части Gears of War взяли планку в 5 миллионов копий. Не удивительно, что генеральный директор Epic Games Тим Свини заявил:

– Мы не собираемся забрасывать Unreal Tournament насовсем, однако в ближайшие несколько лет не стоит ждать новых игр в серии. Мы сосредоточены на других проектах.

– Иногда полезно дать людям соскучиться по серии, – согласен с боссом Клифф Блезински.

В то же время Epic Games продолжит поддерживать моддеров.

– Мы дадим игровому сообществу мощный инструментарий для создания карт и модов, и это решит проблему Unreal Tournament 4 и 5, – уверен Свини.

У «ОХОТНИКОВ ЗА ПРИВИДЕНИЯМИ» ВСЕ ОТЛИЧНО

В Голливуде думают о перезапуске серии.

«Охотники» не облажались.

Экшен Ghostbusters: The Video Game не стал бестселлером. В США он даже не вошел в TOP10. Поэтому, когда журналисты пронюхали, что разработка игры обошлась в 15–20 миллионов долларов, они задались вопросом: а стоила ли овчинка выделки? В смысле не лучше бы было, если бы студия Terminal Reality потратила три года на какой-нибудь другой проект?

Игроделы ответили категорически: нет. Да, Ghostbusters не возглавила чарты. Однако экшен вышел сразу на семи игровых платформах, и суммарный тираж очень неплох – миллион проданных копий. К тому же есть вероятность, что игра будет стабильно продаваться не один месяц. Издатель Ghostbusters – компания Atari весьма довольна достижениями «Охотников за привидениями». Впервые за долгое время она завершила финансовый квартал в плюсе, и это все благодаря Ghostbusters.

Разработчики из Terminal Reality также сообщили, что успех их игры был замечен в Голливуде. Там провели несколько экстренных совещаний на тему «Не пора ли снимать «Охотников за привидениями 3»?». Terminal Reality уже вызвалась делать игру по мотивам фильма.

RESIDENT EVIL: ТОЛЬКО В 3D

Resident Evil 5 добралась до PC куда быстрее, чем «четверка».

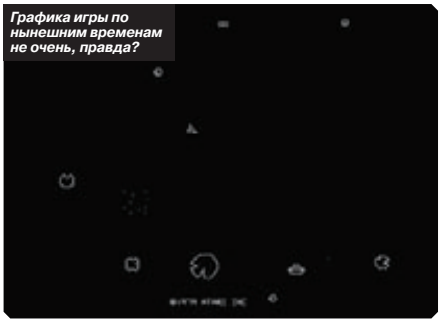
Пол Андерсон и Милла Йовович живут в гражданском браке.

Японское издательство Capcom сообщило, что экшен Resident Evil 5 выйдет на персоналке 15 сентября. От консольных братьев PC-порт отличается наличием новых костюмов, переделанным режимом игры «Наемники», число противников в котором увеличится в три раза, а также поддержкой стереоскопических очков NVIDIA. Все ролики в Resident Evil 5 можно посмотреть в 3D, если, конечно, у тебя правильные видеокарта и монитор.

3D не на шутку заинтересовало и американского режиссера Пола Андерсона (Paul W.S. Anderson). Человек, подаривший нам «Смертельную схватку» и первую «Обитель зла», готовится к съемкам Resident Evil: Afterlife. Это не четвертый фильм в киносерии, а первый в новой трилогии. Андерсон уже сочинил сценарий и займет режиссерское кресло. В главной роли снова Милла Йовович (Milla Jovovich). Премьера намечена на осень 2010 года.

Самое интересное: следующая «Обитель зла» будет снята в 3D. «Я буду использовать ту же революционную технологию съемок, что применил Джеймс Кэмерон в «Аватаре» (фильм режиссера «Титаника» выходит на экраны в декабре. – Прим. ред.), – объявил Пол Андерсон. – Серию ждет второе рождение!» Он также обмолвился, что бюджет у Resident Evil: Afterlife больше, чем у любой из первых трех частей «Обители зла». ■

ASTEROIDS ЛЕТЯТ В КИНОЗАЛЫ



Графика игры по нынешним временам не очень, правда?

Популярность Asteroids давно сошла на нет.

Киностудии постоянно покупают права на экранизацию игр. Однако новость о том, что Universal решила сделать фильм из Asteroids, классической аркады Atari, многих заставила почесать затылок. Что можно снять по мотивам игры, вышедшей в 1979 году, у которой и сюжета-то нет?! Космический корабль исследует астероидное поле... Здорово, но как-то маловато для полнометражной картины.

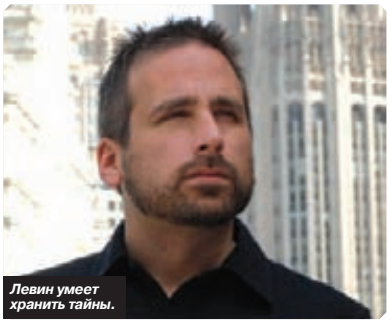
Впрочем, в Universal так не считают. И не только там. Компании пришлось побороться за права на экранизацию Asteroids с тремя другими киностудиями. Сценарий поручили сочинять Мэтью Лопезу (Matthew Lopez), в чьем послужном списке приключенческий фильм «Гонка к ведьминой горе».

Продюсер Лоренцо ди Бонавентура (Lorenzo di Bonaventura) уверяет, что Asteroids не так прост, как кажется. Он в свое время был без ума от игры и всегда думал: какую тайну скрывают астероиды? Как раз на этот вопрос и ответит фильм. А подспудно расскажет историю непростых взаимоотношений двух братьев. Ну и конечно же, будет много взрывов и прочей космической романтики. А иначе какая же это Asteroids?! ■

Прощай, Дюк, привет, Borderlands!

ДЮК, ЧИФ И GEARBOX

В Electronic Arts были уверены, что паркур-экшен Mirror's Edge станет хитом и обзаведется парочкой сиквелов. Разработчики из шведской студии EA DICE не раз произносили слово «трилогия». Однако игра не стала бестселлером. В США купили всего 250 тысяч копий Mirror's Edge, что для проекта такого уровня провал. К счастью, в Европе спрос оказался выше. Долгое время было непонятно, стоит ли ждать сиквел? Вице-президент EA Games Europe Патрик Содерланд (Patrick Soderlund) дал понять: стоит. По его словам, сейчас над Mirror's Edge 2 трудится небольшая команда, но игра обязательно выйдет. ■

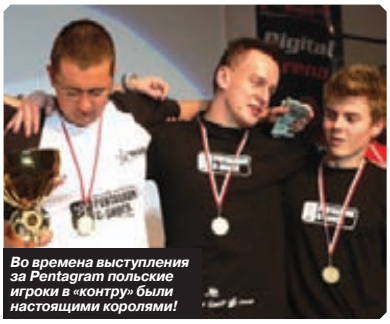


Левин умеет хранить тайны.

ЛЕВИН НАПУСТИЛ ТУМАНА

Кен Левин (Ken Levine), по праву считающийся родным отцом BioShock, утверждает, что его следующая игра куда амбициознее. Студия 2K Boston еще никогда не работала над столь масштабным и сложным в воплощении проектом. Левин говорит, что ему приходится ограничивать свою фантазию, иначе игра никогда не выйдет. Однако на вопрос: «Ходят слухи, вы пытаетесь реанимировать тактико-стратегическую серию X-Com?» глава 2K Boston отвечает уклончиво: «Я могу сказать, что я, наверное, самый большой поклонник X-Com в мире. Но я не могу сказать, что работаю над новой игрой в серии». ■

Автор:
Виктор «Prozed» Бардовский



Во времена выступления за Pentagram польские игроки в «контру» были настоящими королями!

WICKED ОСЛАБЕЛА

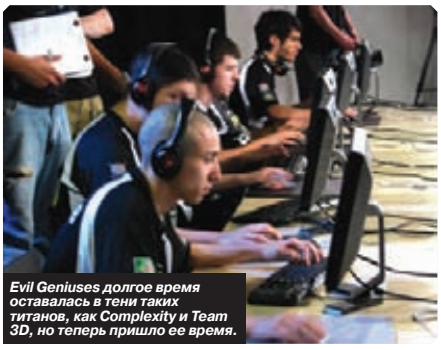
Некогда одна из самых титулованных киберспортивных организаций Германии – Wicked Gaming прощается со своим именитым Counter-Strike-подразделением. В него входили бывшие игроки команды Meet Your Makers, которые еще недавно считались одними из лучших в мире. Однако мировой финансовый кризис не щадит никого, и Wicked Gaming пришлось делать выбор между составами Counter-Strike и Warcraft 3. С учетом того что в Германии Warcraft 3 куда как популярнее «контры», исход этого выбора был понятен с самого начала. Теперь уже бывшие игроки Wicked Gaming будут искать себе новый дом, в котором им обеспечат высокие зарплаты и участие в турнирах самого высокого уровня. ■

Counter-Strike, самая массовая киберспортивная игра в мире, празднует свое десятилетие.

ВОЗВРАЩЕНИЕ

В строй снова вернулись такие известные отечественные игроки в Warcraft 3: The Frozen Throne, как Rob и Abver. Эта парочка наводила ужас на всю Европу своими необычными стратегиями и отточенным контролем юнитов. И вот после длительного перерыва оба снова решили активно тренироваться. Новым домом для Rob стала команда ieS, где большинство игроков родом из Кореи, а Abver предпочел для начала потренироваться с немцами из myRevenge e.V. Будем надеяться, что в скором времени оба геймера наберут былую форму и порадуют фанатов новыми победами. ■

ESEA: СЕВЕРНАЯ АМЕРИКА



Evil Geniuses долгое время оставалась в тени таких титанов, как Complexity и Team 3D, но теперь пришло ее время.

Complexity долгое время пожинала плоды своего былого мастерства, и теперь ей предстоит снова доказывать собственную состоятельность.

Прошли финалы крупнейшей североамериканской лиги по Counter-Strike 1.6 ESEA: Esports Tournament. В схватке за 12 500 долларов сошлись такие именитые команды, как Gravitas Gaming, B2B, eMg, Blight, Complexity и Evil Geniuses. Последняя пара традиционно считалась фаворитами и вполне оправдала возложенное доверие – именно Complexity и EG сошлись в финальном поединке, который выдался крайне напряженным.

Первой картой финала стала de_nuke, на которой безоговорочную победу одержала пятерка Complexity – 16:1. Затем пришло время помериться силами на de_inferno. И снова удача улыбнулась Complexity – 16:6. Так закончилась первая серия до двух побед, однако из-за того, что Complexity вышла в финал из нижней сетки (один раз проиграла по ходу турнира), ей пришлось играть еще одну серию. Во второй раз дела пошли совсем не так хорошо – в двух сложнейших партиях на картах de_nuke и de_train Complexity потерпела поражение, хотя оба раза была невероятно близка к победе – 22:26 и 14:16 соответственно в пользу Evil Geniuses.

На третьей позиции остановилась пятерка Gravitas Gaming, которая в матче за бронзу переиграла eMazing Gaming.

Результаты ESEA по Counter-Strike 1.6
1-е место – Evil Geniuses (США) – $5000
2-е место – Complexity (США) – $2750
3-е место – Gravitas Gaming (США) – $1500. ■

ESTARS SEOUL 2009

Одним из главных достижений команды Fnatic стало первое мест на World Cyber Games 2008 Euro Championship.

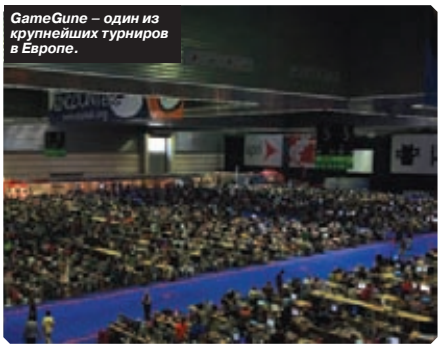
WeMade FOX одна из самых перспективных команд Кореи.

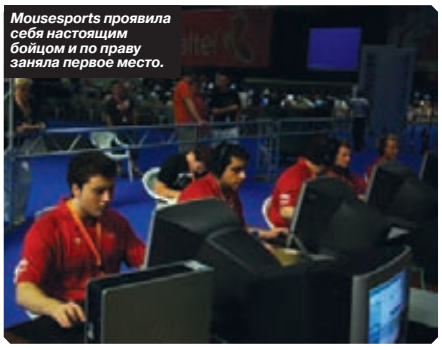
Корейцы хоть и известны прежде всего благодаря своим прогеймерам в номинации StarCraft, однако и в «контру» поиграть случая не упускают. Именно для этого и собрались в Сеуле лучшие, по мнению организаторов, команды мира. В турнире участвовали mTw (Дания), Fnatic (Швеция), SK-Gaming (Швеция), WeMade FOX (Корея), k23 (Казахстан), TyLoo (Китай). Состав в принципе представительный, однако аутсайдеры были видны невооруженным глазом. k23 и TyLoo – команды хоть и неплохие, но уровень их явно ниже, нежели чем у SK или Fnatic.

Так и получилось – обе команды провалились на первом групповом этапе. TyLoo смогла одолеть только k23 и mTw, а казахи выступили и того хуже – одержали верх лишь над Sk-Gaming, которая явно берегла силы для финалов. Полуфинальные пары получились следующими: SK-Gaming против WeMade FOX и Fnatic против mTw. Все уж было подумали, что финал будет чисто шведским, но SK неожиданно оступилась в матче против корейцев, а вот Fnatic, наоборот, сработала четко. В итоге в финальной схватке сошлись WeMade FOX и Fnatic. и последняя оказалась сильнее. Счет 16:1 на de_dust2 в пользу шведов говорит сам за себя.

Результаты eStars Seoul 2009 по Counter-Strike 1.6
1-е место – Fnatic (Швеция) – $12 000
2-е место – WeMade FOX (Корея) - $3200
3-е место – mTw (Дания) – $1600
4-е место – SK-Gaming (Швеция) – $800. ■

GAMEGUNE 2009


GameGune – один из крупнейших турниров в Европе.


Mousesports проявила себя настоящим бойцом и по праву заняла первое место.

Этот месяц выдался невероятно богатым на крупные турниры по Counter-Strike. Пока в Корее и США шли eSport Seoul 2009 и ESEA, Европа также не сидела без дела – в Испании состоялся не менее представительный турнир Game Gune 2009. Состав участников был более чем значительным: Wicked Gaming (Польша), Mousesports (Германия), Alternate (Германия), x6tence (Испания), K1ck (Португалия), Dignitas (Англия), Millenium (Франция), DTS (Украина) и Virtus.pro (Россия). С таким составом трудно делать предсказания, но вся Россия болела за «виртусов», которые выехали на зарубежный турнир впервые за долгое время.
Однако выше четвертого места Virtus.pro подняться не смогла. Сначала россияне уступили украинцам из DTS, а затем в пятом раунде нижней сетки не смогли справиться с испанцами из Ledpc. Но и четвертое место нельзя назвать провальным: DTS не смогла пробиться даже на эту позицию. Третье место заняла все та же Ledpc, которая до того не светилась на мировой CS-сцене. Второе место досталось полякам из Wicked Gaming, которые в финальном матче не сдержали натиск немецкой пятерки Mousesports: 11:16 на de_dust2.

Результаты GameGune 2009 по Counter-Strike 1.6
1-е место – Mousesports (Германия) – 12 000 евро
2-е место – Wicked Gaming (Польша) – 6000 евро
3-е место – Ledpc (Испания) – 3000 евро
4-е место – Virtus.pro (Россия) – 1500 евро.

ZOTAC CUP #96

Несмотря на жесткую конкуренцию, в Корее Focus все еще считается одним из лучших.

Focus предпочитает играть за орду, как и самый известный европейский стратег Grubby.

Прошел турнир серии Zotac Cup под номером 96 по Warcraft 3: The Frozen Throne. Среди участников, как всегда, набралось много хороших игроков, которые не хотят упустить случая потренироваться и заодно побороться за 100 евро.
В списке претендентов на победу были замечены: Thresh (Украина), Naps (Россия), DowaQ (Швеция), Ciara (Дания), Remind (Корея), Violet (Корея), Verybigman (Казахстан), Demuslim (Англия), NightEnd (Румыния), Focus (Корея) и Space (Корея). Конечно, при таком количестве азиатских стратегов бороться за победу европейским игрокам было трудно.
В итоге первое и второе места предсказуемо заняли корейские спортсмены Focus и Remind соответственно. Их поединок был непростым, его исход решился в пользу Focus только на пятой карте. В полуфинале корейским игрокам пытались противостоять Verybigman и Kas, однако ни тот ни другой ничего не смогли противопоставить азиатским стратегическим гениям. Лучший из отечественных игроков – Naps проиграл в четвертьфинале все тому же Focus.

Результаты Zotac Cup #96 по Warcraft 3: TFT
1-е место – Focus (Корея) – 100 евро
2-е место – Remind (Корея)
3-4-е место – Verybigman (Казахстан) и Kas (Украина).

Grubby – единственный европейский стратег, который может составить реальную конкуренцию азиатским прогеймерам.

GOMTV. ЕСТЬ ЕЩЕ ПОРОХ В ПОРОХОВНИЦАХ

Завершилась крупная лига по Warcraft 3: The Frozen Throne GOMTV с призовым фондом 8000 долларов. В финале сошлись такие титаны киберспорта, как Grubby и TeD. Но перед тем как на сцене появились сами финалисты, публику разогрели матчем между уже ушедшими на покой ветеранами Warcraft 3. Француз ToD сразился с корейцем EvenStar. Победу в шоу-матче одержал европейский игрок, а его успех затем закрепил Grubby, который переиграл своего оппонента со счетом 3:1 по картам и стал чемпионом GOMTV, а также обогатился на 4800 долларов.

Искусство стрельбы в Counter-Strike по праву считается крайне непростым, ведь тонкостей в нем не меньше, чем приемов в кун-фу!

РАЗБОРКИ СНАЙПЕРОВ

Завершился очередной турнир из серии BestAimers по Counter-Strike 1.6. Отличие соревнований такого типа от классической «контры» в том, что противники сражаются в формате 1x1, а не 5x5. Для этого существуют специальные карты, на которых и происходят все баталии снайперов. Во втором кубке BestAimers принимали участие стрелки со всего мира, в том числе из России, однако всех неожиданно обставил поляк Myth. Второе место досталось финну jigetus, третье – шведу Smaugy. Российские же геймеры остались не у дел – ни один из наших соотечественников не смог пройти даже первого этапа.

За чартами присматривал:
Иван Гусев

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В США И КАНАДЕ В ИЮЛЕ 2009 ГОДА

Название игры	Издатель
1. The Sims 3	Electronic Arts
2. The Sims 3 Collector's Edition	Electronic Arts
3. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
4. World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard Entertainment
5. World of Warcraft Battle Chest	Blizzard Entertainment
6. Spore: Galactic Adventures	Electronic Arts
7. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
8. Spore	Electronic Arts
9. Empire: Total War	Sega
10. StarCraft Battle Chest	Blizzard Entertainment
11. World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard Entertainment
12. Reel Deal Slots Adventure	Phantom EFX
13. Civilization 4: Complete Edition	2K Games
14. WarCraft III Battle Chest	Blizzard Entertainment
15. SimCity Box	Electronic Arts
16. Diablo Battle Chest	Blizzard Entertainment
17. The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts
18. Prototype	Activision
19. The Elder Scrolls 4: Oblivion GOTY Edition	Bethesda Softworks
20. Ghostbusters: The Video Game	Atari

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ В ИЮЛЕ 2009 ГОДА

Название игры	Издатель
12–18 ИЮЛЯ	
1. The Sims 3	Electronic Arts
2. Football Manager 2009	Sega
3. World of Warcraft: Wrath of Lich King	Blizzard Entertainment
4. ArmA II	505 Games
5. Spore: Galactic Adventures	Electronic Arts
6. Empire: Total War	Sega
7. Warhammer 40.000: Dawn of War 2	THQ
8. Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft
9. Grand Theft Auto 4	Take-Two Interactive
10. Fallout 3	Bethesda Softworks
19–25 ИЮЛЯ	
1. The Sims 3	Electronic Arts
2. Football Manager 2009	Sega
3. World of Warcraft: Wrath of Lich King	Blizzard Entertainment
4. Warhammer 40.000: Dawn of War 2	THQ
5. ArmA 2	505 Games
6. Empire: Total War	Sega
7. Spore: Galactic Adventures	Electronic Arts
8. International Cricket Captain 09: Ashes	P2 Games
9. Grand Theft Auto 4	Take-Two Interactive
10. Fallout 3	Bethesda Softworks

Американская фирма The NPD Group, занимающаяся рыночными исследованиями, объявила, что прекращает публиковать еженедельные рейтинги продаж компьютерных игр в США. Теперь будет выходить только ежемесячный, сводный чарт. Причины этого решения не были озвучены, но, видимо, изучение рынка компьютерных игр кажется The NPD Group неперспективным – возни много, а клиентов, готовых платить за более подробную информацию, можно по головам сосчитать.

Сегодня мы представляем твоему вниманию американский хит-парад за июль. В этом месяце не было игры, равной The Sims 3. За четыре недели в стране купили 820 тысяч копий. Даже консольные бестселлеры вроде Prototype не могли похвастаться подобным результатом – версия для Xbox 360, ставшая игрой месяца из приставочных, взяла планку лишь в 420 тысяч экземпляров. Ура, ура, наши бьют городских! Впрочем, уже в июле ситуация изменится. Если только вдруг не выйдет The Sims 4 или новое дополнение к World of Warcraft.

В Англии тем временем тишь да благодать. Неудачники, по непонятным причинам не купившие Football Manager 2009, делают это в срочном порядке. Любители крикета приобретают International Cricket Captain 09: Ashes. Ну а те, кому спорт неинтересен, берут военный шутер ArmA 2. Британские геймеры, кажется, поняли, что сиквел Operation Flashpoint уже вышел, а та игра, которую Codemasters выпускает в октябре, является продолжателем славной серии лишь по названию.

За чартами присматривал
Иван Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

АВГУСТ – ОКТЯБРЬ 2009 ГОДА

Название	Жанр	Дата выхода
Aion: Tower of Eternity	**MMORPG**	**22 сентября 2009**
Alpha Protocol	**RPG**	**6 октября 2009**
Assassin's Creed 2	**Action**	**Ноябрь 2009**
Battlefield 1943	**FPS**	**Сентябрь 2009**
Blur	Racing	Октябрь 2009
Borderlands	**Action/RPG**	**20 октября 2009**
Cabela's Outdoor Adventures 2010	Simulation	22 сентября 2009
Call of Duty: Modern Warfare 2	**FPS**	**10 ноября 2009**
Champions Online	MMORPG	1 сентября 2009
Championship Manager 2010	Simulation	Сентябрь 2009
Colin McRae: DiRT 2	**Racing**	**8 сентября 2009**
Dark Void	Action	22 сентября 2009
Darkest of Days	FPS	8 сентября 2009
Dragon Age: Origins	**RPG**	**20 октября 2009**
FIFA 10	**Simulation**	**2 октября 2009**
Jumpgate Evolution	Simulation	Осень 2009
Heist	Action	29 сентября 2009
LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues	Action	Осень 2009
Left 4 Dead 2	**FPS**	**17 ноября 2009**

Название	Жанр	Дата выхода
Mini Ninjas	**Action**	**8 сентября 2009**
Need for Speed Shift	**Racing**	**22 сентября 2009**
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	**FPS**	**6 октября 2009**
Pro Evolution Soccer 2010	**Simulation**	**Ноябрь 2009**
Red Faction: Guerrilla	**Action**	**15 сентября 2009**
Resident Evil 5	**Action**	**14 сентября 2009**
Risen	**RPG**	**2 октября 2009**
Rogue Warrior	FPS	Октябрь 2009
Saw: The Videogame	Action	Октябрь 2009
Section 8	FPS	25 августа 2009
Serious Sam HD	FPS	Осень 2009
Star Wars: The Clone Wars – Republic Heroes	Action	6 октября 2009
Star Wars: The Force Unleashed – Ultimate Sith Edition	Action	Осень 2009
Tales of Monkey Island – Episode 3	Adventure	9 сентября 2009
This is Vegas	Action	Ноябрь 2009
Tropico 3	Strategy	4 сентября 2009
Where's Waldo? The Fantastic Journey	Adventure	Сентябрь 2009
World of Zoo	Simulation	27 октября 2009

РОССИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

АВГУСТ – ОКТЯБРЬ 2009 ГОДА

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
2025: Битва за Родину	Primal Software	Акелла	Action	III квартал 2009
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	IV квартал 2009
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	III квартал 2009
Jagged Alliance 3	F3 Games	Акелла	Strategy	I квартал 2010
Majesty 2. The Fantasy Kingdom Sim	1C: Ino-Co	1C	Strategy	11 сентября 2009
Order of War. Освобождение	Wargaming.net	Новый Диск	Strategy	Сентябрь 2009
Postal 3	Акелла/Running With Scissors	Акелла	Action	III квартал 2009
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти	GSC Game World	GSC Game World	FPS	IV квартал 2009
U-WARS	Биарт	Новый Диск	Action	IV квартал 2009
Аллоды Онлайн	Nival Online	Новый Диск	MMORPG	III квартал 2009
Архивы НКВД: Охота на фюрера. Операция «Бункер» SPLine	Акелла	Adventure		III квартал 2009
Атлантида	World Forge	Руссобит-М	Strategy	IV квартал 2009
Дальнобойщики 3: Покорение Америки	SoftLab-Nsk	1C	Simulation	27 ноября 2009
Евгений Онегин	Dreamlore Games	Акелла	Adventure	III квартал 2009
Империя: Смутное время	Lesta Studio	1C	Strategy	III квартал 2009
Князь 3: Новая династия	1C	1C	RPG	2009
Мародер	Апейрон	Бука	Strategy/RPG	III квартал 2009
Патриот	Орион	Руссобит-М	FPS	III квартал 2009
Предтечи	Deep Shadows	Руссобит-М/Play Ten	FPS	III квартал 2009
Приключения капитана Блада	1C: Морской Волк	1C	Action/RPG	2009
Черные бушлаты	1C	1C	Strategy	III квартал 2009
Уличный гонщик 2	IRS Games	Акелла	Racing	III квартал 2009

ЗА РАЗНИЦУ МЕЖДУ НАМЕЧЕННЫМИ И РЕАЛЬНЫМИ ДАТАМИ РЕЛИЗОВ РЕДАКЦИЯ ОТВЕТСТВЕННОСТИ НЕ НЕСЕТ

Автор:
Иван Гусев

КАЛЕНДАРЬ

СОБЫТИЯ ИГРОВОГО МИРА В СЕНТЯБРЕ 2009

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
	1 **ЧЕМПИОНЫ, ВПЕРЕД!** Atari выпускает многопользовательскую ролевку о супергероях Champions Online. Любишь носить трусы поверх обтягивающих рейтуз?				**5** **СПОРЫ ЛЮБВИ К ИГРЕ** Год назад вышел симулятор эволюции Spore. На сегодняшний день фэны наплодили и зарегистрировали свыше 100 миллионов существ.	**6**
7	**8**		**11** **ВАШЕ ВЕЛИЧЕСТВО 2** Траурная дата не напугала издательство 1С. Именно 11 сентября оно выпускает стратегию Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim.			
14 **АФРИКАНСКИЙ ПРАЗДНИК** Порт одной из лучших игр года не заставил себя ждать. Встречайте Resident Evil 5 – в 3D, и пусть консольщики обзавидуются.		**17** **НОВЫЙ ЗАЕЗД** Если ты еще не разуверился окончательно в главной гоночной серии издательства Electronic Arts, радуйся – Need for Speed: Shift в магазинах!		**20**		
	23 **ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ NINTENDO** В этот день в 1989 году в Киото была основана компания Nintendo. В те далекие времена она выпускала игральные карты.	**24**	**25** **ВОРОТА В БАШНЮ ОТКРЫТЫ** Состоится европейский релиз онлайновой фэнтези-ролевки Aion: Tower of Eternity. У нас в стране локализованная «Башня вечности» выйдет в декабре.			
28	**29**	**30** **ДАВАЙТЕ ПОТАНЦУЕМ** Десять лет назад вышла одна из лучших адвенчур Grim Fandango. Несмотря на культовый статус, это единственный коммерческий провал LucasArts.				

Реклама

ИЛ★2 ШТУРМОВИК

крылатые хищники

НЕБО БУДЕТ НАШИМ! СЕНТЯБРЬ 2009

7+

PLAYSTATION 3 PSP XBOX 360 NINTENDO DS Gaijin 1С 505 GAMES

© 2009 ЗАО "1С". Все права защищены. Игра для PLAYSTATION3 and Xbox 360 разработана компанией Gaijin Entertainment. Игра для PSP™ (PlayStation®Portable) разработана SME Dynamic Systems Ltd. Игра для DS разработана DiP Interactive. Published by 505 Games under license by 1C Company. В компонентах данного программного обеспечения используется сетевое программное обеспечение RakNet 3.0 (©2008 Jenkins Software LLC). RakNet является товарным знаком Jenkins Software LLC, все права защищены Предоставлены материалы © 2003, European Space Imaging GmbH, all rights reserved. This product is not endorsed, sponsored or affiliated in any way to the United States Air Force, the Royal Air Force, the Luftwaffe, the Russian or Italian Air forces or any of the manufacturers of the airplanes depicted, including the Boeing Company. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотип Xbox являются охраняемыми товарными знаками группы компании Майкрософт. "PS", "PLAYSTATION" and "PSP™" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS is a trademark of nintendo.

Автор:
Иван Гусев

10 ФАКТОВ,

КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

1

Шутер Quake изменил жизнь Дмитрия Пучкова, также известного как старший оперуполномоченный Гоблин. «Игра была настолько хороша, что я все свободное время гонял монстров», – рассказывает Гоблин. Именно благодаря Quake Пучков сочинил ныне культовую повесть «Санитары подземелий». ■

2

Рэнди Питчфорд, глава студии Gearbox Software, руководил разработкой двух дополнений (Half-Life, Counter-Strike: Condition Zero) и всей серии Brothers in Arms. Однако мало кто знает, что у гейм-гуру есть несколько любопытных хобби. Он любит цирковые фокусы и автоматы для игры в пинбол. ■

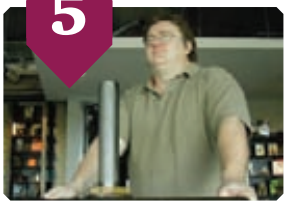
3

В английском языке фамилия Кейн произносится как Каин. Последний же был сыном Адама, из зависти убившим брата Авеля. Библия свидетельствует: братоубийца ушел в «землю Нод». Как мы знаем, во вселенной Command & Conquer уже добрую сотню лет действует обаятельный злодей Кейн... ■

4

Серия Monkey Island напоминает фильм «Пираты Карибского моря». Оказывается, и игры, и фильм навеяны аттракционом из Диснейленда. Когда в «Пиратах Карибского моря: Сундук мертвеца» появился персонаж, напоминающий ЛеЧака, гейм-дизайнер Рон Гилберт пошутил, что надеется на гонорар. ■

5

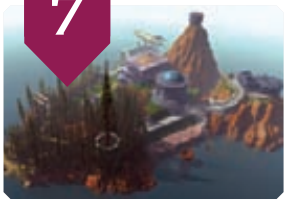


Гейб Ньюэлл доказал миру: будущее за цифровой дистрибуцией игр. Когда разработка Half-Life 2 вышла на финишную прямую, Гейб переключил свое внимание на сервис Steam. «Ничего не выйдет, дружище, – говорили ему коллеги. – Люди привыкли покупать игры в магазинах». И были неправы. ■

6

Джон Кармак, один из создателей Doom и Quake, больше всего на свете любит... программировать. Даже во время медового месяца он занимался любимым делом. «Стократное увеличение зарплаты не сильно повлияло на мой уклад жизни. Я по-прежнему прихожу на работу и программирую». ■

7



Квест Myst, на протяжении нескольких лет считавшийся самой продаваемой компьютерной игрой, популяризировал CD-приводы. Студия Cyan Worlds здорово рисковала, выпуская Myst на компакт-дисках в то время, когда подавляющее большинство игр выходило на дискетах. ■

8

Final Fantasy 11 стала первой MMORPG, существующей сразу на трех платформах. В мае 2002 года эта онлайновая игра вышла в Японии на PlayStation 2, той же осенью появилась PC-версия, а в апреле 2006-го «Финалка» объявилась на Xbox 360. Перенос игры занял не много времени. ■

9

Модель Франческо Рэндез «подарил» свое лицо Альтаиру – главному герою экшена Assassin's Creed. Человек с физиономией средневекового убийцы имеет испанские корни, но живет в Монреале. Рэндез признался, что самая неожиданная песня в его iPod – Lady in Red Криса де Бурга. ■

10

Разработчики военного шутера Call of Duty: World at War записывали звуки выстрелов и взрывов на природе: в пустыне и в горах. В ходе записи микрофоны были расставлены повсюду, фиксировалось даже эхо. Впоследствии полученные сэмплы воссоздали в студии при помощи специальных программ. ■

OKLICK
Laser
Gaming Mouse
Z-1
www.oklick.ru
• Проводная лазерная мышь Oklick Z-1
• Переключение разрешения оптического сенсора 400-3200 dpi
• Колесо прокрутки в вертикальном и горизонтальном направлениях
• 2 боковые программируемые кнопки
• Полноскоростной USB-порт, частота опроса 500 МГц
• Набор грузов для регулировки массы мыши
• Встроенная память для сохранения настроек
• Специальное программное обеспечение в комплекте
BEST BUY
ОДОБРЕНО ГЕЙМЕРАМИ
100% FRESH
$/Качество

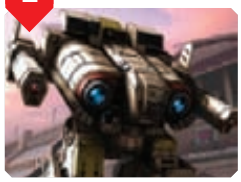
Реклама

Автор:
Максим Михеенко

ИГРОВАЯ КАРТА МИРА

ЕЖЕМЕСЯЧНЫЕ СВОДКИ СО ВСЕХ УГОЛКОВ ЗЕМЛИ

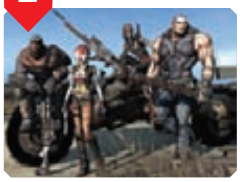
1



КАНАДА, ВАНКУВЕР

Piranha Games совместно с Smith & Tinker уже более полугода активно работает над продолжением легендарного симулятора робота MechWarrior. С учетом не слишком высокой популярности данного жанра у разработчиков это, наверное, первый анонс за очень долгое время. Сожмем кулаки, чтобы он оказался еще и успешным, игрография Piranha, что уж таить, сомнительная.

2



США, ТЕХАС, ПЛАНО

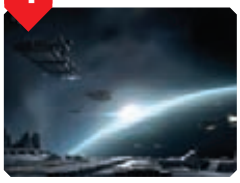
Gearbox Software «захватывает мир» – на финишную прямую выходит самая, пожалуй, инновационная игра студии – Borderlands. После того как весной этого года визуальный стиль проекта изменился, споры о нем не утихают до сих пор. Арт-директор игры Брайан Мартел (Brian Martel) рассказал, что внешний вид выгодно выделит проект из череды унылых шутеров.

3

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ, ЗАПАДНЫЙ ЙОРКШИР

Культовые создатели «червячков» – британцы из Team17 Software уже 19 лет варятся в игровой индустрии. К юбилею, своему ближайшему двадцатилетию, студия анонсировала Alien Breed: Evolution – ремейк хита 1993 года. Несмотря на не слишком высокий бюджет, мочить чужих мы будем на движке от Unreal 3 Engine.

4



ИСЛАНДИЯ, РЕЙКЬЯВИК

Единственный оплот игровой индустрии Исландии – студия CCP Games скорее жива, чем мертва. Пытаясь всеми силами сохранить и поддержать вселенную Eve Online, а следовательно, и свое будущее, она анонсировала книжную эпопею EVE: The Burning Life. Первая книга выйдет в ноябре. Количество подписчиков виртуальной «Ив» – 300 тысяч человек.

5

СЛОВАКИЯ, МИХАЛОВЦЕ

Мы уже давно не слышали ничего нового о Jagged Alliance 3, меж тем под патронажем Strategy First словаки из Cyrpon Studios выпустили ремейк первой части. Правда, не на PC, а на карманной консоли Nintendo DS. Студия ранее занималась разработкой игр для ПК, но из-за выросших бюджетов и пиратства взяла курс на карманные платформы.

6

ФРАНЦИЯ, ПАРИЖ

В пригороде Парижа расположен головной европейский офис Blizzard Entertainment. Студия активно расширяется и сейчас ищет несколько человек, знающих русский язык и разбирающихся в игровых вселенных компании. Для тех, кто хотел бы жить в Европе и при этом работать в Blizzard, – уникальный шанс.

7

РОССИЯ, ЗЕЛЕНОГРАД

Студия Cats Who Play, основанная ветеранами «Мист-Лэнда», запускает «Трех богатырей» за рубежом. На англоязычных каналах цифровой дистрибуции разудалый слэшер по мотивам русских народных сказок смотрится свежо, а появившийся к релизу ролик на лубочном английском устанавливает рекорды популярности на Youtube.com.

8

ВЕНГРИЯ, БУДАПЕШТ

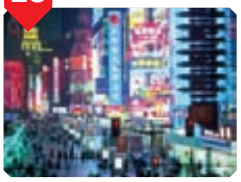
Digic Pictures – запомни это название. Венгерская студия, перу которой принадлежат потрясающие ролики из Warhammer: Mark of Chaos, Alpha Protocol и… да, Assassins`s Creed 2, рассказала о своей работе сайту ZBrushcentral.com. Компания за несколько лет выбилась в мировую элиту производства cg-роликов, конкурировать с которой сегодня могут разве что Blur, Blizzard Cinematics и Square Enix.

9

НОВАЯ ЗЕЛАНДИЯ, ВЕЛЛИНГТОН

Продюсер и режиссер «Хоббита» – Питер Джексон (Peter Jackson) и Гильермо де Торо (Guillermo de Toro) проводят все время в работе над фильмом, выбрав местом дислокации Джексоновский дом. Меж тем Гильермо в интервью не отрицает, что в будущем был бы рад заняться разработкой компьютерной игры. Но для того чтобы продукт в итоге получился качественным, нужна чертова уйма времени, которого у талантливого режиссера пока нет.

10



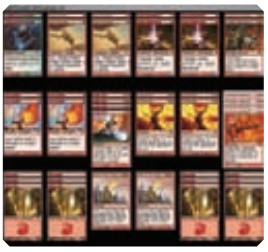
КИТАЙ, ПЕКИН

Китайское правительство все чаще вмешивается в судьбу онлайн-вселенных на территории Поднебесной, заставляя разработчиков вносить всевозможные изменения в билд-игры. Как результат – более месяца китайские геймеры не могут попасть в мир Азерота, а онлайн-компании, обеспечивающие работу World of Warcraft, терпят убытки.

Авторы:
Роман Епишин, Алексей Ларичкин, Денис Кублицкий

ОНЛАЙНОВЫЕ, НО НЕ РОЛЕВЫЕ АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ СЕТЕВЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Современный рынок онлайновых развлечений похож на восточный базар – от пестроты и разноголосого гама голова идет кругом. Причем MMORPG на нем столько, что даже при попытке просто перечислить их невольно впадаешь в ступор. Но мы взяли себя в руки и пошли в массы, дабы восстановить справедливость. Дело в том, что сетевые игры других жанров порой теряются за напирающей толпой «ролевиков», а ведь в онлайне можно не только рубить орков и копить экспу. О том, какие еще игровые жанры представлены в Сети, читай прямо сейчас. Мы не претендуем на исчерпывающую информацию – все-таки глобальных многопользовательских сейчас пруд пруди, но все наиболее интересные и популярные проекты мы постарались описать в этом материале.



Project Torque (Скорость Онлайн)

РАЗРАБОТЧИК: Invictus **МОДЕЛЬ ОПЛАТЫ:** микроплатежи **ИНТЕРНЕТ:** www.zzima.com/so
ОФИЦИАЛЬНО В РОССИИ: да **ДАТА ВЫХОДА:** 30 апреля 2008 года
ДАТА ВЫХОДА В РОССИИ: вторая половина 2009 года

Сетевая гоночная игра Project Torque, в России известная как «Скорость Онлайн», – это что-то вроде онлайновой версии Need for Speed: Underground. Широкие возможности для тюнинга, заезды по городским улицам, несколько реально существующих марок машин – и все это по Сети вместе с другими игроками. Свежекупленной «Мазде» или «Ниссану» можно придать оригинальные черты с помощью аэрографии, винила и разномастных приблуд вроде обвесов и спойлеров. А чтобы конструкция быстро передвигалась, нужно прокачивать движок и другие важные элементы автомобиля. Сексапильные красотки в игре тоже элементы тюнинга. Их присутствие в машине обеспечивает специальные бонусы. Состязаться можно в нескольких дисциплинах, причем среди них есть не совсем тривиальная «Битва», где разрешается строить подлянки соперникам, создавая преграды у них на пути. В России проект курирует компания Nival Network – запустить локализованную версию Project Torque она планирует в этом году. Подробнее об игре читай в этом номере.

ГОНКИ

Комфортно ли ездить с правым рулем? Проверь сам!

ГОНКИ

Бонусы бывают как полезные, так и смертельно опасные.

Upshift Strikeracer

РАЗРАБОТЧИК: Gala-Net **МОДЕЛЬ ОПЛАТЫ:** микроплатежи **ИНТЕРНЕТ:** strikeracer.gpotato.com
ОФИЦИАЛЬНО В РОССИИ: нет **ДАТА ВЫХОДА:** 18 июля 2007 года

Upshift Strikeracer на первый взгляд мало отличается от других сетевых гонок. Ускорение автомобилю здесь также придается с помощью заносов, а по трассам щедро разбросаны бонусы. Однако, если копнуть глубже, обнаруживаются интересные особенности. К примеру, бонусы в игре бывают как полезные, так и вредные, причем пользователь подбирает их вслепую, по принципу «потом будет сюрприз». Если повезет, в коробке окажется надежная защита или ускорение, если же нет, водитель подорвется на бомбе. Кроме того, в Upshift Strikeracer широко используется оружие. Как в старой доброй Deathtrack, на машину здесь можно установить ракеты, пулемет и мины. Правда, в некоторых режимах оружие не используется. За победу в заезде гонщик получает «свет» и «репутацию». Первый – аналог опыта, от него зависит рейтинг пользователя. Вторая – по сути, игровая валюта. А еще можно объединиться в клуб (гильдию, клан – называй как хочешь), дабы утолить жажду общения с единомышленниками.

Crazy Racing Kartrider

РАЗРАБОТЧИК: NEXON Korea **МОДЕЛЬ ОПЛАТЫ:** микроплатежи **ИНТЕРНЕТ:** kart.nexon.net
ОФИЦИАЛЬНО В РОССИИ: да **ДАТА ВЫХОДА:** 1 июня 2004 года
ДАТА ВЫХОДА В РОССИИ: вторая половина 2009 года

Корейская онлайновая гоночная игра, созданная компанией NEXON, на родине добилась бешеной популярности. Если сравнивать цифры, то рядом с ней меркнет даже великая World of Warcraft. В Корее проект собрал армию из 15 миллионов поклонников (25 процентов жителей страны хотя бы раз играли в Kartrider), а всего в мире количество зарегистрированных в игре пользователей достигло отметки в 200 миллионов человек. Всех их, вероятно, привлекает легкомысленный «мультяшный» стиль Kartrider, а также разнообразие автомобилей, трасс и режимов, среди которых не только индивидуальные состязания, но и командные. В Crazy Racing можно соревноваться на скорость, накапливая энергию для турбоускорений, как и в NFS, с помощью контролируемых заносов на поворотах, или буквально сражаться с другими гонщиками, используя бонусы и грязные приемы. Еще в игре присутствует знакомый по шутерам «Захват флага» и даже сюжетная кампания. Интересно, что при создании автомобилей разработчики консультировались с представителями BMW Korea. В этом году компания Innova заключила с NEXON соглашение о запуске Kartrider на территории России и стран СНГ.

ГОНКИ

Киберсвин – кандидат в чемпионы.

TEST DRIVE UNLIMITED – ПОЧТИ MMO

Разработчик: Eden Studios
Модель оплаты: покупка диска
Интернет: www.testdriveunlimited.com
Официально в России: да
Дата выхода: 6 марта 2007 года
Дата выхода в России: 10 мая 2007 года

На первый взгляд автосимулятор Test Drive Unlimited – обыкновенная гоночная игра. Он распространяется на дисках, выглядит более чем достойно, в него включен одиночный режим. Но проект явно создавался с прицелом именно на сетевые соревнования и не зря удостоился от разработчиков почетного звания «глобальные открытые онлайновые гонки» (Massively Open Online Racing, MOOR). Здесь есть огромный живописный мир с разветвленной сетью дорог, неплохой редактор персонажей, магазины с барахлом для героя и система клубов. Стоит подключиться к Сети, как райский тропический остров наполняется другими игроками, с которыми можно соревноваться, общаться и заключать сделки по купле-продаже машин. Возможно, именно из-за перекоса в сторону MMO-составляющей сольный режим получился скучноватым.

DARKWIND: WAR ON WHEELS – ПОШАГОВАЯ ГОНКА

Разработчик: PsychicSoftware
Модель оплаты: бесплатная, премиум-аккаунты
Интернет: www.dark-wind.com
Официально в России: нет
Дата выхода: 4 мая 2007 года

Darkwind: War on Wheels создавалась под влиянием настольной игры Car Wars и фильмов серии «Безумный Макс». Действие игры разворачивается в недалеком будущем, когда человеческая цивилизация оказалась практически уничтожена глобальным катаклизмом. Выжившие ютятся в уцелевших городах, связь между которыми поддерживается через автомобильное сообщение. На дорогах нередко случаются стычки с бандитами, также автомобильные бои проводятся на специальных трассах и аренах. При этом сражения проходят в пошаговом режиме, а на поездку из города в город требуются многие часы. Комплексная модернизация автомобиля и вовсе может занять несколько дней, а сломанная в аварии рука персонажа будет срастаться больше недели. Сочетание тактического расчета, стратегического планирования и боевых гонок получилось на удивление гармоничным.

Drift City

ГОНКИ

РАЗРАБОТЧИК: NPLUTO **МОДЕЛЬ ОПЛАТЫ:** микроплатежи
ИНТЕРНЕТ: drift.ijji.com **ОФИЦИАЛЬНО В РОССИИ:** нет **ДАТА ВЫХОДА:** 1 августа 2007 года

Онлайновые гонки Drift City, несмотря на название, имеют мало общего с «дрифтом». На родине в Корее проект вообще именуется Skid Rush. В структуре игры прослеживаются явные связи с классическими MMORPG. Взять хотя бы предысторию. Действие разворачивается на острове в Тихом океане, где был найден новый источник энергии миттрон. Человечество принялось активно осваивать его месторождения, но тут стали появляться агрессивные беспилотные автомобили ХУВы (HUVs, High-Tech Unmanned Vehicles). Для борьбы с ними на этот клочок суши регулярно прибывают бесстрашные водители, и игрок – один из них. На острове располагаются четыре города – доступ к ним открывается по мере выполнения сюжетных заданий. Миссии включают в себя доставку грузов и охоту на враждебную технику, причем в режиме Rush Time команда из десяти и более игроков на своих автомобилях преследует гигантского ХУВа с богатырским «здоровьем». Кто нанесет ему последний удар, тот и получит главную награду. Ничего не напоминает?

Разгоняется «Хаммер» медленно, зато потом его не остановить.

Project Visitor

РАЗРАБОТЧИК: Postlinear Entertainment и Conundrum Studios **МОДЕЛЬ ОПЛАТЫ:** абонентская плата
ИНТЕРНЕТ: www.projectvisitor.com **ОФИЦИАЛЬНО В РОССИИ:** нет **ДАТА ВЫХОДА:** 27 февраля 2000 года

В Солнечной системе появляется новая планета, «приплывшая» из таинственных глубин космоса. Четыре корпорации посылают на нее свои десанты и начинают борьбу за ресурсы. Такова сюжетная завязка онлайнового шутера от первого лица Project Visitor. Впрочем, игра предлагает более изысканный аттракцион, нежели бесконечные перестрелки всех со всеми. В ее основе лежит борьба за территории. Каждый пользователь владеет клочком земли, который нужно расширять и защищать. Выстроить грамотную оборону – главная задача, требующая тесного взаимодействия с другими игроками. Дело в том, что отобрать все нажитое непосильным трудом враг запросто может в отсутствие хозяина. Чтобы этого не произошло, каждый боец создает в рамках корпорации свою защитную сеть. Он договаривается с другими пользователями, которые обычно находятся в режиме онлайн, чтобы, пока его нет, они сторожили его владения. Ну и сам соответственно участвует в охране чужих земель, когда находится в игре. Такая круговая порука здорово сплачивает игроков.

ШУТЕРЫ

Насчет внешней привлекательности авторы особо не заморачивались.

World War 2 Online: Battleground Europe

РАЗРАБОТЧИК: Cornered Rat Software **МОДЕЛЬ ОПЛАТЫ:** абонентская плата
ИНТЕРНЕТ: www.wwiionline.com **ОФИЦИАЛЬНО В РОССИИ:** нет **ДАТА ВЫХОДА:** 6 июня 2001 года

Сетевую игру World War 2 Online, запущенную 6 июня 2001 года, некоторые называют первым онлайновым шутером от первого лица. И хотя Project Visitor вышла на год раньше, World War 2 Online действительно может претендовать на почетное звание, поскольку элементы жанра FPS в ней представлены ярче и точнее. По сути, это онлайновая Battlefield 1942 с сильным креном в сторону серьезного военного симулятора. Действие игры происходит на топографически точно воссозданных территориях Западной Европы (площадь виртуального мира – 30 тысяч квадратных километров) в годы Второй мировой войны. На полях сражений в бескомпромиссном противостоянии сходятся войска Германии, Британии и Франции. Пользователь может стать пехотинцем или управлять различной техникой, включая самолеты, танки, корабли и различные артиллеристские орудия. При этом бой имитируется в мельчайших деталях. К примеру, игра скрупулезно просчитывает траекторию полета каждого осколка от разорвавшегося снаряда, вычисляя, куда именно он ранит персонажа и будет ли это повреждение смертельным.

ШУТЕРЫ

Каждый парашютист – отдельный игрок.

ШУТЕРЫ

Чем не Ил-2?

PlanetSide

РАЗРАБОТЧИК: Sony Online Entertainment **МОДЕЛЬ ОПЛАТЫ:** абонентская плата **ИНТЕРНЕТ:** planetside.akella-online.ru
ОФИЦИАЛЬНО В РОССИИ: да **ДАТА ВЫХОДА:** 20 мая 2003 года **ДАТА ВЫХОДА В РОССИИ:** 5 апреля 2006 года

PlanetSide – единственный на данный момент шутер с «живым» миром, за контроль над которым идет непрерывная война. Войска трех фракций: Республики землян, Нового конгломерата и Суверенитета Вану – участвуют в боях за целые континенты, причем на любом из материков может сражаться более сотни бойцов от каждой из сторон. Фракции отличаются не только идеологией, но и типами вооружения и боевой техники. Классов в игре нет, а специализация бойца зависит только от выбранных сертификатов: чем выше уровень персонажа, тем больше умений доступно для изучения и применения. В любой момент от сертификата можно отказаться, что позволяет испробовать все стили игры, не создавая нового героя. Режима PvE в PlanetSide ты не найдешь: игра ориентирована исключительно на бои с живыми противниками, а опыт даруется не только за устранение врагов, но и за выполнение боевых задач. Новичку в PlanetSide придется несладко, так что, если решишь попробовать, рекомендуем сразу же вступить в одно из подразделений (outfit) – местный аналог гильдий.

ШУТЕРЫ

Да, здесь есть огромные человекоподобные роботы, которыми можно управлять.

ШУТЕРЫ

Пехота в PlanetSide играет не менее важную роль, чем техника.

Point Blank

ШУТЕРЫ

МОДЕЛЬ ОПЛАТЫ: микроплатежи **ИНТЕРНЕТ:** pointblank.ru **ОФИЦИАЛЬНО В РОССИИ:** да
ДАТА ВЫХОДА: 6 октября 2008 года **ДАТА ВЫХОДА В РОССИИ:** осень 2009 года

Чтобы описать Point Blank, не нужно сильно напрягаться. Это та же Counter-Strike, только онлайновая и слегка ролевая – в том смысле, что без интернет-соединения не обойтись; в игре есть кланы, а персонаж растет в уровнях и развивается. Авторы даже стилистику «контры» скопировали – бесконечная война идет между правительственными спецназовцами и благородными повстанцами-террористами. Кисловато? Отнюдь! Современная графика и неплохая физическая модель компенсируют некоторую избитость идеи. Кроме того, у авторов припасена пара убойных козырей. Это и разрушаемое окружение (надежное на первый взгляд укрытие могут разнести за пару секунд), и летающие по одному из уровней вертолеты, и перенесенная из Lineage 2 (!) карта, и масса других приятных мелочей. В общем, если ты неровно дышишь к Counter-Strike или заигрывался в эту модификацию Half-Life раньше, то и Point Blank тебе должна прийтись по душе.

Slapshot

РАЗРАБОТЧИК: Numix Entertainment **МОДЕЛЬ ОПЛАТЫ:** микроплатежи **ИНТЕРНЕТ:** www.slapshot.ru
ОФИЦИАЛЬНО В РОССИИ: да **ДАТА ВЫХОДА:** 2009 год **ДАТА ВЫХОДА В РОССИИ:** не анонсировано

СПОРТИВНЫЕ СИМУЛЯТОРЫ

Описание FreeStyle Online вполне применимо и к Slapshot, нужно только «уличный баскетбол» заменить на «уличный хоккей» – представь себе, есть и такой! Здесь, как и в стритболе, практически нет правил – побеждают самые агрессивные, быстрые и ловкие игроки, а четкое командное взаимодействие правит бал: надо не просто понимать действия партнеров, но быть с ними на одной волне. Недаром говорят, что онлайновые игры сближают людей. Кстати, и недостатки у Slapshot ровно те же самые, что и у FreeStyle. Онлайн низковат – мало кому взбредет в голову в жаркие дни играть в виртуальный хоккей. А P2P-соединение (компьютер одного из пользователей становится сервером, все остальные подключаются к нему) грозит лагами и вылетами. Впрочем, это мелочи – все искупает настоящий спортивный азарт.

СПОРТИВНЫЕ СИМУЛЯТОРЫ

FreeStyle Street Basketball (FreeStyle Online)

РАЗРАБОТЧИК: JC Entertainment **МОДЕЛЬ ОПЛАТЫ:** микроплатежи **ИНТЕРНЕТ:** www.fstyle.ru
ОФИЦИАЛЬНО В РОССИИ: да **ДАТА ВЫХОДА:** 15 мая 2007 года **ДАТА ВЫХОДА В РОССИИ:** 11 июня 2009 года

Онлайновый симулятор уличного баскетбола FreeStyle Online в нашей стране почему-то позиционируют как игру казуальную. На то, конечно, есть основания: довольно простенькая, в стиле комиксов графика, бодрый рэпчик в качестве саундтрека (в локализованной версии есть даже русские композиции), яркие, частенько даже шутовские наряды спортсменов. Да и сам стритбол вроде как несерьезен по сравнению с классическим баскетболом – игра 3 на 3, всяческие финты, ужимки, выкрутасы. Но на самом деле за всем этим скрывается продуманный, по-спортивному злой проект. Каждый игрок управляет только своим персонажем, а это значит, что первостепенное значение здесь имеют командная тактика и взаимодействие. Если кто-то начал фальшивить – пиши пропало! Жаль только, что народу в игре пока не так уж много: зачем сидеть за компом, если можно погонять мяч во дворе? Но осенью ситуация наверняка резко изменится.

Navy Field

РАЗРАБОТЧИК: SD Enternet **МОДЕЛЬ ОПЛАТЫ:** микроплатежи, абонентская плата
ИНТЕРНЕТ: www.navyfield.ru **ОФИЦИАЛЬНО В РОССИИ:** да **ДАТА ВЫХОДА:** 2002 год
ДАТА ВЫХОДА В РОССИИ: 2 ноября 2007 года

СТРАТЕГИИ

Подготовка корабля к сражениям – важный элемент игры.

Navy Field, как видно из названия, посвящена военно-морскому флоту. Действие разворачивается в годы Второй мировой: управляя военными кораблями, игрок сражается на стороне Великобритании, Соединенных Штатов Америки, Германии или Японии. В основе проекта лежит непрерывное совершенствование своего судна, которое нуждается в различном оборудовании, мощных орудиях, глубинных зарядах и, конечно, команде. Необходимые для развития кредиты и очки добываются в масштабных сражениях с другими игроками. Самые мощные корабли в Navy Field – это линкоры, субмарины и авианосцы. Последние несут на борту самолеты, также принимающие участие в боях. Чтобы помогать друг другу и действовать сообща, пользователи могут объединяться в эскадры (до 40 человек) и во флоты (до пяти эскадр). Для последних даже создан специальный режим Harbor Assault, в котором два флота сражаются за обладание портом. Воевать в Navy Field можно бесплатно, но подписчики, не скупящиеся на ежемесячные взносы, получают доступ к дополнительным возможностям. К тому же за реальные деньги всегда можно купить некоторые улучшения и снаряжение для кораблей.

Mankind

РАЗРАБОТЧИК: Vibes Online Gaming и O2 Online Entertainment **МОДЕЛЬ ОПЛАТЫ:** абонентская плата
ИНТЕРНЕТ: www.mankind.net **ОФИЦИАЛЬНО В РОССИИ:** нет **ДАТА ВЫХОДА:** декабрь 1998 года

Сетевая стратегия Mankind позволяет отвлечься от бесконечного противостояния людей и орков в многочисленных фэнтезийных MMORPG и побороться за звезды и планеты. Игрок предстает молодым неискушенным императором, в распоряжении которого изначально есть лишь корабль и планета. Добывая ресурсы, он продает их за виртуальные деньги, строит новые юниты и колонизирует другие миры. Самые интересные PvP-баталии в Mankind происходят в ходе глобальных войн между фракциями, но и локальные стычки разгораются постоянно. И поскольку речь идет об онлайновой игре, владения пользователя могут оказаться под огнем, даже когда его нет в Сети. В виртуальном космосе насчитывается 73 251 звездная система и 476 265 планет. Учитывая, что Mankind не может похвастаться гиперпопулярностью, этого хватает с лихвой.

СТРАТЕГИИ

Хорошие заварушки в Mankind выделяются своей масштабностью.

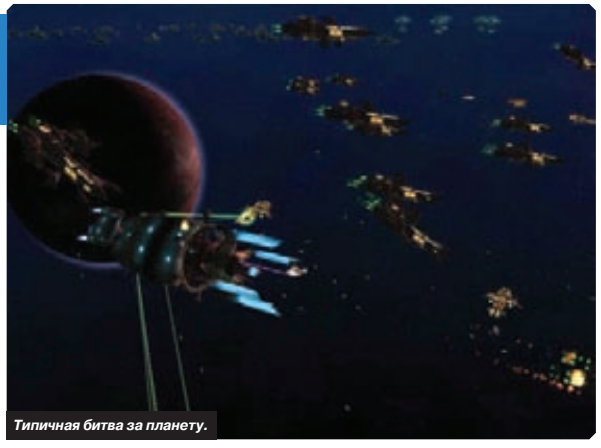
МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ СТРАТЕГИИ КАЗАЛИСЬ КОГДА-ТО НЕВЕРОЯТНО ПЕРСПЕКТИВНЫМ ДЕЛОМ. ТЫСЯЧИ, НЕТ, МИЛЛИОНЫ ВИРТУАЛЬНЫХ ПОЛКОВОДЦЕВ НА ПОЛЕ БРАНИ!

Beyond Protocol

РАЗРАБОТЧИК: Dark Sky Entertainment **МОДЕЛЬ ОПЛАТЫ:** абонентская плата
ИНТЕРНЕТ: www.beyondprotocol.com **ОФИЦИАЛЬНО В РОССИИ:** нет **ДАТА ВЫХОДА:** 21 ноября 2008 года

Онлайновая стратегия Beyond Protocol, которая моложе Mankind на десять лет, использует ту же тематику. Игроки осваивают необъятный космос, колонизируя новые миры, проводя исследования и, конечно, сражаясь друг с другом. Примечательно, что в Beyond Protocol вообще нет NPC: все битвы, торговые сделки и дипломатические операции совершаются только с участием живых игроков. Они же выступают дизайнерами звездолетов и космических станций, самостоятельно проектируя свои корабли. Как и в Mankind, в Beyond Protocol встает ребром вопрос о защите владений в твое отсутствие. Чтобы одним «прекрасным» утром не обнаружить на месте империи руины, нужно грамотно организовать оборону и держать под рукой мобильный телефон. Некоторые базовые приказы войскам можно отдавать через SMS, в частности, отправлять подкрепление в подвергшийся нападению район. Точно так же осуществляется удаленное руководство добычей ресурсов, коих в игре более сотни.

СТРАТЕГИИ



Типичная битва за планету.

Бои кипят и на поверхности планет.

СТРАТЕГИИ

ПОКОЙТЕСЬ С МИРОМ

Motor City Online (10.10.2001 – 29.08.2003)

Разработчик: Electronic Arts | Модель оплаты: абонентская плата

Изначально проект задумывался как часть серии Need for Speed под названием Need for Speed: Motor City, однако на пути к релизу он растерял все элементы однопользовательской игры и в конечном итоге предложил игрокам соревноваться друг с другом, зарабатывая деньги на покупку новых автомобилей и запчастей для тюнинга. Экономическая система позволяла подписчикам даже торговать между собой. В Motor City Online были представлены только американские автомобили: начиная с седанов и купе 30–50-х годов и заканчивая маслкарами 60-х (на момент закрытия в игре были лишь две зарубежных модели: Mitsubishi Eclipse и Toyota Supra). Но главным недостатком стал не модельный ряд, а ежемесячная абонентская плата в 10 долларов. Желающих платить за онлайн-версию Need for Speed оказалось слишком мало, и для участия в гонках приходилось подолгу ждать других игроков. А постоянные лаги и другие технические проблемы отпугнули даже тех немногих, кого проект поначалу заинтересовал.

Auto Assault (11.04.2006 – 31.08.2007)

Разработчик: NetDevil | Модель оплаты: абонентская плата

Между Auto Assault и классическими MMORPG можно провести много параллелей: исследование мира, выполнение заданий, сражения с монстрами и другими игроками, поиск предметов, классы и развитие персонажа. Отличие лишь в том, что большую часть времени приходилось проводить на колесах, а сражения были довольно динамичны: требовалось не только использовать умения, но также маневрировать и целиться во врагов. Хотя подобные игры появились задолго до Auto Assault (вспомним Death Track и Interstate'76), для поклонников многопользовательских проектов это было в новинку. Постапокалиптический антураж, в котором разворачивалось действие, также был довольно популярен, и, казалось бы, этих предпосылок для успеха Auto Assault достаточно. Но не сложилось. Техническая реализация подкачала, да и геймплей оказался однообразен – высокоуровневым персонажам заняться практически нечем. Отсюда низкая заселенность серверов и малое количество подписчиков. NCsoft не захотела поддерживать такой проект на плаву.

EA-Land (The Sims Online) (17.12.2002 – 01.08.2008)

Разработчик: Maxis | Модель оплаты: абонентская плата

Не секрет, что The Sims – одна из самых популярных в мире игр, причем не только среди домохозяек и казуалов. При этом механика «Симсов» отлично подходит для переноса в онлайн, ведь даже в однопользовательской версии нет четкой цели – знай себе играй с виртуальными человечками. Но если в The Sims ты фактически являешься богом, верша судьбы нарисованных обитателей мира, то онлайн-версия позволяла управлять только одним персонажем. Заработок денег быстро превращался в рутину, а вместо общения игроки тратили время на прокачку умений альтер-эго. Фактически единственное преимущество The Sims Online перед своим однопользовательским прародителем – социальная составляющая оказалась похоронена под обыденностью и однообразием игрового процесса. Даже интересные нововведения (например, возможность добавлять в игру пользовательский контент) и ребрендинг со сменой названия на EA-Land не спасли ситуацию. Медленно, но верно The Sims Online катилась к забвению.

Myst Online: Uru Live (15.02.2007 – 10.04.2008)

Разработчик: Cyan Worlds | Модель оплаты: абонентская плата

Компания Cyan Worlds начала работать над очередной игрой-головоломкой еще в 1997 году – после выхода Riven (сиквела Myst). Проект носил рабочее название Myst Online и должен был стать полностью многопользовательским. Однако издатель – Ubisoft – настоял на создании одиночного режима. Так в 2003 году вышла Uru: Ages Beyond Myst, а разработка многопользовательской составляющей была прекращена в 2004-м. Если бы не интерес фанатов к проекту и не помощь GameTap, Myst Online никогда бы не увидела свет. Взаимодействуя друг с другом и игровой вселенной, подписчикам нужно было разгадывать головоломки – таким образом развивался сюжет. Мир также изменялся в зависимости от действий игроков, при этом каждый из них владел собственной эрой Relto (по сути, индивидуальной игровой зоной), которую можно было «обустроить» на свой вкус. Периодически к Myst Online выходили дополнительные эпизоды с новыми загадками и историями. Но, несмотря на положительные отзывы критиков и высокие оценки, через год проект пришлось закрыть из-за недостатка подписчиков.

УВЫ, МНОГИЕ ПЕРСПЕКТИВНЫЕ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ПРОЕКТЫ ТАК И НЕ БЫЛИ РЕАЛИЗОВАНЫ. СЛИШКОМ СОМНИТЕЛЬНЫМИ ПОКАЗАЛИСЬ ИЗДАТЕЛЯМ ИХ КОНЦЕПЦИИ. СОВМЕСТНАЯ ОХОТА НА ОЛЕНЕЙ? ДА ВЫ ДОЛЖНО БЫТЬ ШУТИТЕ.

Magic the Gathering Online

МОДЕЛЬ ОПЛАТЫ: микроплатежи **ИНТЕРНЕТ:** www.wizards.com/magic/digital/MagicOnline.aspx
ОФИЦИАЛЬНО В РОССИИ: нет **ДАТА ВЫХОДА:** 14 июня 2002 год

КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ

О суперпопулярной карточной игре Magic The Gathering, изобретенной американским математиком Ричардом Гарфилдом (Richard Garfield), не слышали, пожалуй, только слепоглухонемые и то вряд ли. Компания Wizards of the Coast начала продажи бустеров (случайных наборов карт) в 1993 году, и с тех пор интерес к MtG не ослабевает. Решение перенести игру в онлайн было вполне логичным: гораздо проще и быстрее находить партнеров через интернет, чем в специальных клубах или на соревнованиях. Ожидать чего-то сверхъестественного от MtG Online не стоит: минималистский интерфейс, доскональное копирование правил и механики настолки, регулярно проводимые турниры. Абонентская плата за игру не взимается, платить, как и обычно, придется за карты. Это недешевое удовольствие, но все зависит от мастерства и удачливости игрока.

КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ

Берсерк-Онлайн

РАЗРАБОТЧИК: Topless Elephant Group **МОДЕЛЬ ОПЛАТЫ:** микроплатежи **ИНТЕРНЕТ:** berserk.mail.ru
ОФИЦИАЛЬНО В РОССИИ: да **ДАТА ВЫХОДА В РОССИИ:** 22 августа 2005 года

Magic The Gathering на рынке карточных игр, безусловно, вне конкуренции, но вот беда: MtG Online в России не локализована. Если ты не дружен с английским языком, но очень хочется приобщиться к этому увлекательному занятию, выбирай «Берсерк-Онлайн». Это онлайновая версия одноименной карточной игры, придуманной в нашей стране. За исключением языка, «Берсерк» выглядит как MtG Online: аскетичный интерфейс (никаких тебе 3D-моделей и анимации) и четкое соблюдение правил оригинала. Правда, механика несколько отличается: бой проходит на поле 5x6 клеток, а исход столкновения существ зависит от броска кубика. Что приятно, цены не кусаются: бустер стоит 32 рубля, что, между прочим, дешевле реального аналога ровно в два раза. Конечно, если захочешь приобрести редкую карту, то придется раскошелиться, но и в этом случае ты вряд ли потратишь больше 1000 рублей.

Battleforge

МОДЕЛЬ ОПЛАТЫ: микроплатежи **ИНТЕРНЕТ:** www.battleforge.com **ОФИЦИАЛЬНО В РОССИИ:** да
ДАТА ВЫХОДА: 24 марта 2009 года **ДАТА ВЫХОДА В РОССИИ:** 1 апреля 2009 года

КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ

Battleforge разительно отличается и от Magic the Gathering Online, и от «Берсерка». Выглядит она как заправская RTS в стилистике Warcraft: игроки борются за контрольные точки на карте, которые позволяют накапливать ману. Однако магическая энергия тратится не напрямую на заклятья, а на... активацию карт из колоды, которая составляется перед началом игры. Эти самые карты бывают четырех цветов, разнятся по принципу действия, но в основном позволяют призывать существ или творить заклинания. Как следствие, нет необходимости отстраивать базу и строить здания – их здесь попросту нет, ведь создания появляются прямо из воздуха. Задача геймера – подобрать сбалансированную колоду и грамотно, в нужный момент открывать карты. Интересно, что в Battleforge есть однопользовательский режим, который помогает освоиться и понять правила, но самые жаркие баталии, конечно же, разворачиваются в онлайне. А чтобы одолеть других игроков, придется раскошелиться на покупку все тех же классических бустеров, иначе составить толковую колоду будет ой как сложно.

Audition Online

РАЗРАБОТЧИК: T3 Entertainment **МОДЕЛЬ ОПЛАТЫ:** микроплатежи
ИНТЕРНЕТ: www.audition.en.alaplaya.eu **ОФИЦИАЛЬНО В РОССИИ:** нет **ДАТА ВЫХОДА:** 2004 год

Танцевальная онлайновая игра Audition Online родилась в 2004 году в Южной Корее, но за три года захватила добрые полмира. Теперь в ней собираются поклонники виртуальных танцев из США, Бразилии, Таиланда, Вьетнама, Тайваня, Индонезии, Латинской Америки, Японии, Китая и Европы. Каждый игрок создает себе персонажа и участвует в музыкальных мероприятиях либо в качестве диджея, либо как танцор. В первом случае он создает так называемую комнату, где собираются любители танцев, и выбирает музыку. Во втором – извивается и кувыркается сам. Одних только сольных режимов в Audition Online насчитывается порядка 15, а ведь еще есть два десятка групповых и пять танцевальных битв категории Battle Party. Игра распространяется бесплатно, но, чтобы сделать своего персонажа по-настоящему ярким и уникальным, придется вложить средства в его гардероб – одежда и ряд других предметов продаются за реальные деньги.

Во время танца можно строить подлянки соперникам.

ТАНЦЕВАЛЬНЫЕ

СКОЛЬКО МОЖНО ЗАХВАТЫВАТЬ В ОНЛАЙНЕ ЗАМКИ И КАТАТЬСЯ НА ДРАКОНАХ? ДАВАЙТЕ ТАНЦЕВАТЬ! УСТРАИВАТЬ КОНЦЕРТЫ! ВОТ ТОЛЬКО МНОГО ЛИ НАЙДЕТСЯ ЖЕЛАЮЩИХ?

HighStreet 5 (ПараПа: Город танцев)

РАЗРАБОТЧИК: Snail Game **МОДЕЛЬ ОПЛАТЫ:** микроплатежи **ИНТЕРНЕТ:** www.parapa.ru
ОФИЦИАЛЬНО В РОССИИ: да **ДАТА ВЫХОДА:** 3 июля 2008 года **ДАТА ВЫХОДА В РОССИИ:** 12 февраля 2009 года

Авторы HighStreet 5, в России вышедшей под именем «ПараПа: Город танцев», создали целый виртуальный город, посвященный музыкально-танцевальным аттракционам. Российское издание примечательно тем, что в него вошли песни отечественных исполнителей, в том числе вездесущих «Ранеток». Принцип действия у игры такой же, как у всех ритм-проектов: пользователь нажимает «правильные» кнопки в такт музыке, а его персонаж на экране выделывает всевозможные па. Развитию героя в «ПараПа» уделяется немало внимания: различные эксперименты с внешностью и навыками персонажа позволяют любому игроку выделиться среди всех остальных. Логично, что так называемые VIP-вещи продаются только за реальные деньги. Расходов также требуют особенно пикантные виды развлечений, например виртуальный секс. К слову, «ПараПа» предлагает не только музыкальный досуг, но и разные способы общения и выяснения отношений. В игре можно даже подраться.

ТАНЦЕВАЛЬНЫЕ

При желании можно нарядиться в костюм животного.

Романтики «ПараПа» не занимать.

ТАНЦЕВАЛЬНЫЕ

Second Life

РАЗРАБОТЧИК: Linden Lab **МОДЕЛЬ ОПЛАТЫ:** бесплатная, абонентская плата, микроплатежи
ИНТЕРНЕТ: www.secondlife.com **ОФИЦИАЛЬНО В РОССИИ:** нет **ДАТА ВЫХОДА:** 23 июня 2003 года

В раздел социальных мы включили проекты, в которых игрокам не нужно сражаться друг с другом, развивать своего героя и охотиться на монстров. Им предлагается просто жить и общаться друг с другом. Название Second Life говорит само за себя. Этот проект, ориентированный на взрослую аудиторию, представляет собой виртуальный мир, в котором пользователи со всего света занимаются тем, чем хотят: путешествуют, развивают отношения, придумывают и воплощают в жизнь разнообразные игры, строят, торгуют – словом, живут. Такая свобода достигается посредством продуманных экономической и «ремесленной» систем. Игрок в Second Life при должном старании может собственными руками создать практически любой предмет, а виртуальную валюту можно не только покупать, но и продавать за реальные деньги. Некоторые предприимчивые пользователи сумели сколотить таким образом неплохие состояния. Примерно через два года после запуска Second Life в Сети появилась Teen Second Life (teen.secondlife.com), предназначенная для подростков в возрасте от 13 до 17 лет.

СОЦИАЛЬНЫЕ

Многие игроки приходят в Second Life в поисках беззастенчивого общения с противоположным полом.

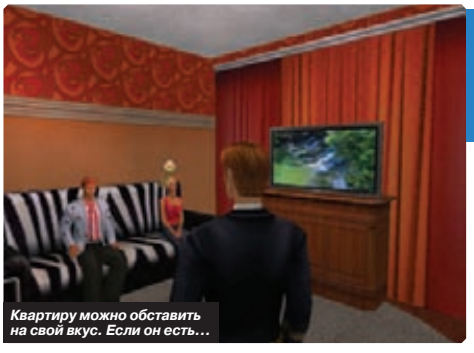
Дом 3

РАЗРАБОТЧИК: Nikita **МОДЕЛЬ ОПЛАТЫ:** микроплатежи
ИНТЕРНЕТ: www.dom3.ru **ОФИЦИАЛЬНО В РОССИИ:** да
ДАТА ВЫХОДА: 6 сентября 2006 года
ДАТА ВЫХОДА В РОССИИ: 6 сентября 2006 года

Авторы «Дома 3» называют свой проект симулятором молодежной жизни. Игрокам предлагается знакомиться и общаться друг с другом, заводить друзей (зачастую попутно наживая врагов), строить отношения (и, насколько я помню, любовь. – Прим. ред.) и просто тусоваться. Мест в игре для этого предостаточно: клубы, рестораны, бары и скверы попадаются на каждом углу. Однако, чтобы чувствовать себя комфортно в самых роскошных заведениях, модно одеваться и жить в просторной квартире в престижном районе виртуального города, нужны деньги. Их можно заработать – в игре довольно широкий выбор профессий, варьирующихся от адвоката и врача до музыканта и актера. Кроме обычной валюты предусмотрена «золотая» – она приобретается за реальные деньги и используется для покупки эксклюзивных предметов и дополнительных опций. Кроме всего перечисленного «Дом 3» играет роль сайта знакомств, что не удивительно, ведь проект вырос из популярного телешоу, всецело посвященного отношениям.

Если у тебя аллергия на «Дом 2», в третий дом лучше не соваться.

СОЦИАЛЬНЫЕ



Квартиру можно обставить на свой вкус. Если он есть…

СОЦИАЛЬНЫЕ

ГАЛЕРЕЯ

Автор:
Роман Епишин

1 Водитель – фанат рок-музыки?

2 Классное освещение, но DirectX 11 для него, пожалуй, не нужен.

3 Обрати внимание на очень натуральную пыль.

COLIN MCRAE: DIRT 2

DiRT 2, которую мы ждали в сентябре, задержится. Поучаствовать в сногсшибательных заездах по бездорожью осенью смогут лишь владельцы консолей, на PC же игра выйдет только в декабре. Однако, затягивая разработку, авторы преследуют благую цель – спешно «прикручивают» к DiRT 2 поддержку DirectX 11, надеясь сделать свой проект первой игрой, адаптированной для работы с новым API. Видеокарты, поддерживающие DirectX 11, появятся в продаже ориентировочно в октябре 2009 года.

- **ЖАНР ИГРЫ:** Racing
- **РАЗРАБОТЧИК:** Codemasters Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** www.dirt2game.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** Декабрь 2009 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** Превью в № 08 (68)

1 Дух состарившегося врага?

2 Ни один эксперимент с временем не обходится без зомби…

3 Во всем, как обычно, виноваты русские.

SINGULARITY

Эксперименты с временем, тайный заговор советского правительства, секретная лаборатория на изолированном острове – все это Singularity. Экшен обещает захватывающую историю и необычные бои с использованием оружия, способного мгновенно состарить противника. Игра выглядит настолько заманчиво, что Activision решила даже перенести ее релиз с осени этого года на март следующего. В ноябре выходит Modern Warfare 2, и компания не хочет делить покупателей между двумя перспективными проектами. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** First-Person Shooter
- **РАЗРАБОТЧИК:** Raven Software
- **ИНТЕРНЕТ:** www.singularity-thegame.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** Март 2010 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** Превью в № 04 (64)

1 В качестве военной техники в игре используются шагающие роботы.

2 В первой части тяжелые орудия можно было отцеплять и носить с собой.

3 С виду машина очень неустойчива.

LOST PLANET 2

В финале Lost Planet герой включил климатические установки, и на покрытой льдами планете E.D.N.III зазеленели луга. События сиквела происходят через десять лет – кое-где за это время успели вырасти настоящие джунгли, но и вечная мерзлота окончательно не отступила. Таким образом, вторая часть предлагает сражения как в тропических, так и в арктических зонах. Вместо знакомого героя на сцену выйдет сразу несколько новых персонажей, принадлежащих к разным группировкам «снежных пиратов».

- **ЖАНР ИГРЫ:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom Entertainment
- **ИНТЕРНЕТ:** www.capcom-europe.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год
- **МЫ ПИСАЛИ:** Не писали

1 Американцы уверены, что войну выиграли они.

2 Пехота в игре не пушечное мясо, а реальная сила.

3 Солдаты детализированы не хуже, чем в иных экшенах.

ORDER OF WAR: ОСВОБОЖДЕНИЕ

О большом потенциале стратегии Order of War говорит хотя бы тот факт, что за издание игры на западном рынке взялась компания Square Enix. Проект создается на основе «Операции “Багратион”», уже вышедшей в России: используются знакомые модели солдат и техники, движок, игровая механика. Но в данном случае нужно говорить не о переиздании, а о новой игре. Нас ждут две уникальные кампании за немцев и американцев, дополнительные юниты (общее количество – около 70 штук), серьезно модифицированный мультиплеер и более детализированная графика.

- **ЖАНР ИГРЫ:** Real-Time Strategy
- **РАЗРАБОТЧИК:** Wargaming.net
- **ИНТЕРНЕТ:** www.orderofwar.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 18 сентября 2009 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** Не писали

1 Принц Горо?

2 Вода теперь выглядит очень правдоподобно.

3 Serious Sam – шутер старой школы, поэтому размер оружия в нем имеет значение.

SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER HD

Serious Sam: The First Encounter HD – это ремейк первой части Serious Sam, вышедшей еще в 2001 году. По содержанию он практически не отличается от оригинала: тебя ждут все те же бесшабашные перестрелки на огромных по площади открытых пространствах с участием полчищ врагов и гигантских боссов. Однако выглядеть все это будет на порядок лучше, поскольку авторы перенесли игру на новый графический движок Serious Engine 3. Вместе с хорватской Croteam над ремейком трудится американская студия Devolver Digital.

- **ЖАНР ИГРЫ:** First-Person Shooter
- **РАЗРАБОТЧИК:** Croteam и Devolver Digital
- **ИНТЕРНЕТ:** www.croteam.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** Осень 2009 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** Не писали

1 Пылающие обломки – самый зрелищный элемент любого авиасимулятора.

2 Вода внизу почему-то больше похожа на асфальт.

3 Самолет пока цел, но это ненадолго.

HEROES OVER EUROPE

Продолжение авиасимулятора Heroes over Pacific переносит игрока в Европу. Проект повествует о трех пилотах, вместе с которыми ты пролетишь над полями сражений Второй мировой от Нормандии до Берлина с обязательным посещением Парижа и Французских Альп. Игра должна была выйти еще во втором квартале, но разработчики рассорились с испытывающим финансовые затруднения издательством Red Mile Entertainment и вынуждены были отложить релиз до появления нового покровителя. Им оказалась компания Ubisoft, назначившая премьеру на сентябрь. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Simulation
- **РАЗРАБОТЧИК:** Transmission Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.heroesovereurope.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** Сентябрь 2009 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** Превью в № 02 (62)

ЗНАМЕНИТОСТЬ:
Нападающий «Манчестер Юнайтед» Уэйн Руни

Автор:
Степан Рвач

FIFA 10

РУССКИЕ ИДУТ

В прошлом году FIFA 09 для консолей нового поколения получила множество лестных отзывов в прессе. На сайте Metacritic среднеарифметическая оценка игры составила 87 процентов. Согласно данным интернет-ресурса Gamerankings, вариант для PlayStation 3 удостоился 86.97 процента, а для Xbox 360 – 88.35 процента. Руководитель EA Sports Питер Мур (Peter Moore) заявил, что на этот раз он хочет, чтобы FIFA 10 преодолела барьер в 90 процентов. Задача хорошая, да только нас она никаким боком не касается. Насчет версии для нашей платформы у руководства Electronic Arts куда менее амбициозные планы.

ХОРОШО ТАМ, ГДЕ НАС НЕТ

Увы и ах, но FIFA 10 для консолей нового поколения и для PC, как говорят в Одессе, это две большие разницы. Дело в том, что для создания этих версий использовались разные движки. Вариант для PlayStation 3 и Xbox 360 смотрится и красивее, и интереснее.

Для владельцев современных приставок заготовлено сразу несколько изменений. Во-первых, значительно похорошела графика. Для примера разработчики выпустили скриншоты с расположенными друг напротив друга трехмерными моделями Дидье Дрогба, Фрэнка Лэмпарда и Уэйна Руни из прошлогоднего и нынешнего эпизодов игры. Различия существенные. Чего не скажешь о версии для PC. Кажется, что FIFA 10 отличается от предыдущей части лишь порядковым номером в главном меню и информацией на рекламных щитах. Все остальное на прежних местах: размазанные по трибунам зрители, выходящие на поле футболисты с застывшими физиономиями, простенькая анимация движений и т.д.

Во-вторых, во время исполнения стандартных положений обладатели консолей могут использовать так называемые домашние заготовки. На тренировках моделируется розыгрыш штрафного или углового удара, подробно прописывается маршрут движения для каждого члена команды. В нужный момент попросту активируется та или иная комбинация. Так, в одном из видеороликов EA Canada показала, как виртуальные футболисты почти один в один повторяют штрафной, мастерски исполненный сборной Швеции в четвертьфинальном матче чемпионата мира 1994 года против Румынии. Один из продюсеров FIFA 10 Люк Дидд (Luke Didd) заявил, что на компьютерах такая фишка, скорее всего, появится только в FIFA 11.

В-третьих, улучшилось управление. С помощью подвижных аналоговых стиков консольные геймеры используют все 360

ЖАНР: Sports
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: EA Canada
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1–4
ИНТЕРНЕТ: www.fifa10.com
ДАТА ВЫХОДА: 2 октября 2009 года

Ай-ай-ай, слева в форме «Милана» стоит Кака. А ведь теперь он игрок мадридского «Реала».

градусов окружающего пространства. В результате развороты выглядят плавными, реалистичными. Мы же по старинке стрелками в правой части клавиатуры указываем одно из восьми доступных направлений движения.

ВСАДНИК БЕЗ ГОЛОВЫ

Но не спеши горевать: разработчики припрятали в рукаве козырную карту – Российскую футбольную премьер-лигу. Причем ни на Xbox 360, ни на PlayStation 3 отечественный чемпионат не будет представлен. 30 июня в спорткомплексе «Лужники» состоялась официальная презентация FIFA 10, на которой была показана пока еще сыроватая бета-версия игры. Составы команд нашего высшего дивизиона соответствуют действительности. Так, в «Спартаке» можно найти молодых Рыжкова, Григорьева и Гультяева, а в «Динамо» уже числится пришедший в этом межсезонье уругвайский полузащитник Луис Агияр. Лишь кое-где попадаются обидные ошибки. Так, за «Москву» все еще выступает молдаванин Раду Ребежа, а за «Сатурн» – словацкий защитник Петер Петраш. Наверняка эти ляпы будут исправлены в самое ближайшее время.

А вот с графическим наполнением дела обстоят намного хуже. Виртуальные футболисты российских клубов совсем не похожи на реальных, знакомых нам по трансляциям и интервью. При создании моделей разработчики, видимо, руководствовались методом научного тыка: мол, пусть у этого будет такая физиономия, а у того – эдакая. У некоторых игроков нашей сборной лица вообще отсутствуют. По полю бегают трехмерные болванчики с обрубленными шеями. Впрочем, не все потеряно. По словам Люка Дидда, EA Canada контактирует со всеми 16 клубами. Скоро компании предоставят фотографии игроков, домашние и гостевые цвета формы, логотипы спонсоров и другую полезную информацию.

ФИНАНСОВЫЙ ГЕНИЙ

Из всех представленных в FIFA 10 режимов сильнее всего изменился Manager Mode. Полностью пересмотрена система финансирования. Раньше основным источником дохода клуба были деньги от спонсоров. Ты улучшал инфраструктуру клуба, приобретал дорогих футболистов и нанимал новый, более квалифицированный персонал. Теперь бюджет разделен на две части: первая тратится на строительство и покупку футболистов, вторая – на зарплаты. В зависимости от популярности команды в твоем распоряжении окажется энная сумма денег. «Болтон», к примеру, не сможет конкурировать на трансферном рынке с «Челси» или «Манчестером Юнайтед». Придется считать каждый фунт. Если к концу сезона ты выполнишь поставленные советом директором задачи (как спортивные, так и финансовые), то бюджет на следующий год возрастет и тебе наконец-то позволят купить одного дорогого футболиста. Если не справишься, ищи себе новое место работы. Раньше ты мог позвать в захудалую команду любого, даже самого звездного игрока. Лишь бы были деньги. Теперь при выборе клуба футболист учитывает сразу несколько факторов: в первую очередь это величина трансфера и сумма зарплаты, но немаловажны и другие нюансы – выступает ли на его позиции сильный конкурент и будет ли участвовать клуб в еврокубках.

Голкипер не решился идти на перехват.

К Уэйну Руни просто так не подступишься.

Так выглядит обновленный Manager Mode.

КУМИРЫ МИЛЛИОНОВ

По традиции на коробке с FIFA 10 будет изображен один или несколько известных футболистов. На момент написания данной статьи Electronic Arts не определилась с окончательным списком приглашенных звезд. По предварительным данным, в этом году «лицами игры» в различных странах станут нападающий «Манчестер Юнайтед» Уэйн Руни (Wayne Rooney), бразильский полузащитник «Милана» Роналдиньо (Ronaldinho) и недавно перебравшийся из «Лиона» в мадридский «Реал» французский форвард Карим Бензема (Karim Benzema). Стоит заметить, что Бензема сотрудничает с разработчиками впервые, а вот Руни и Роналдиньо украшали обложки четырех предыдущих эпизодов сериала, вдобавок к этому бразилец красовался в майке своей национальной сборной в компании с Алессандро Дель Пьеро (Alessandro Del Piero) и Тьерри Анри (Thierry Henry) на коробке FIFA Football 2004. А еще не исключено, что версию FIFA 10 для Испании будет рекламировать центральный полузащитник «Барселоны» Хавьер Эрнандес Креус (Xavier Hernández i Creus), больше известный как Хави.

Настырный бразильский нападающий Пато борется за мяч до конца.

Кому бы отдать пас? Все прикрыты. Впрочем, мастер наверняка что-нибудь придумает.

НЕ СПЕШИ ГОРЕВАТЬ: РАЗРАБОТЧИКИ ПРИПРЯТАЛИ В РУКАВЕ КОЗЫРНУЮ КАРТУ – РОССИЙСКУЮ ФУТБОЛЬНУЮ ПРЕМЬЕР-ЛИГУ.

ТЫСЯЧА МЕЛОЧЕЙ

Для всех платформ ожидается целая россыпь изменений в геймплее. Значительно увеличилось число столкновений и жестких стыков. Как следствие, арбитр намного чаще останавливает игру. Однако на первых порах он не спешит раздавать желтые и красные карточки, ограничиваясь устными предупреждениями нарушителям правил. Улучшился искусственный интеллект. Теперь мастеровитые игроки под управлением кремниевых мозгов намного чаще идут в обводку и бьют по воротам с различных дистанций. Так, в демонстрационной версии нападающий ЦСКА Вагнер Лав обманул защитников с помощью пары финтов и вышел один на один с голкипером. Каждый клуб будет стараться следовать своему фирменному стилю игры. Например, ты никогда не спутаешь испанскую «Барселону» или «Арсенал» с какими-нибудь середнячками из Чехии или Португалии. А еще разработчики наконец-то прислушались к возгласам негодующих фанатов и уменьшили размер мяча на 10 процентов. Уж слишком он был огромным в FIFA 09.

ДВЕ СТОРОНЫ МЕДАЛИ

С одной стороны, очень жаль, что по части графики PC-версия FIFA 10 значительно уступает варианту для приставок нового поколения. С другой, можно только порадоваться, что в начале октября мы наконец-то получим то, о чем мечтали больше десяти лет, – полноценный российский чемпионат с нормальным календарем соревнований по системе «весна – осень». Будем надеяться, что в следующем году разработчики сделают рокировку: владельцы Xbox 360 и PlayStation 3 смогут сыграть за одну из 16 команд нашей Премьер-лиги, а мы насладимся качественной картинкой. ■

Очень жаль, что красивый прыжок вратаря оказался напрасным.

Разработчики обещают сделать борьбу за верховые мячи более реалистичной.

Болгарский форвард «Манчестер Юнайтед» прыгает выше всех.

В «Милане» Роналдиньо выступает не так ярко, как в «Барселоне».

CALL OF JUAREZ

УЗЫ КРОВИ

1864 год. Дикий Запад.
В поисках легендарного золота ацтеков Томас и Рэй Маккол отправляются из родной Джорджии, опустошенной Гражданской войной, в Мексику. Закон для них — ничто: без колебаний братья убьют всякого, кто станет на их пути. Но так ли сильны кровные узы, если на карту поставлено несметное богатство и женская любовь?

ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ, ЗЛОЙ

Непокоренные просторы прерий, путешествия верхом, в фургоне и на каноэ, классические приключения и злодеи, среди которых жадный мексиканец, мстительный полковник и вождь апачей, объявленный вне закона.

ТОЧНО В ЦЕЛЬ

Каждый меткий выстрел из любого вида оружия, будь то пистолет или крупнокалиберный пулемет, улучшает навык концентрации, что позволяет герою во время схваток с превосходящим по численности соперником задействовать смертельные спецприемы.

ДИКИЙ, ДИКИЙ ЗАПАД

Непокоренные просторы прерий, путешествия верхом, в фургоне и на каноэ, классические приключения и злодеи, среди которых жадный мексиканец, мстительный полковник и вождь апачей, объявленный вне закона.

"Стремительный и зрелищный боевик, в котором нет ничего лишнего". Игромания. 8,5/10

www.callofjuarez.com
games.1c.ru

TECHLAND UBISOFT

PC DVD ROM

XBOX 360. PLAYSTATION 3

16+ www.pegi.info

1С ФИРМА «1С»

РЕКЛАМА

© 2009 Techland. Все права сохранены. Издатель и распространитель - Ubisoft Entertainment по лицензии Techland.Call of Juarez является товарным знаком Techland и используется по лицензии. Ubisoft и логотип Ubisoft являются товарными знаками Ubisoft Entertainment в США и/или других странах.
© 2009 ЗАО "1С". Все права защищены.
Microsoft, Xbox 360, Xbox Live и логотип Xbox являются охраняемыми товарными знаками группы компаний Microsoft. "PS", "PLAYSTATION" and "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Автор:
Дмитрий Карасев

THE AGENCY

ДА ЗДРАВСТВУЮТ ШПИОНЫ!

- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Sony Online Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** SOE Seattle
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** тысячи
- **ИНТЕРНЕТ:** theagency.station.sony.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год

Может ли быть что-то интереснее работы тайного агента? Вряд ли. Дорогие отели, роскошные приемы, путешествия в экзотические страны, карманные секретные приспособления, возможность каждую неделю решать судьбу мира, да мало ли чего еще… Но если многим другим профессиям посвящены уже десятки игр, то шпионов в нашей индустрии не часто жалуют. Изменить эту ситуацию может The Agency – захватывающий онлайновый проект про секретных агентов.

НА БОРЬБУ С МИРОВЫМ ЗЛОМ

Когда-то Sony Online Entertainment выпустила EverQuest и приучила весь мир к фэнтезийным MMORPG. Теперь же разработчики решили переиначить созданный ими самими шаблон, перемешав MMORPG, экшен и шпионскую тематику. За прогрессом многообещающего проекта мировая общественность следит уже больше двух лет. Правда, до недавних пор работники Sony Online сами хранили молчание, выдавая информацию в год по чайной ложке. И лишь недавно расщедрились на подробный рассказ.

Со времени предыдущих сеансов связи The Agency заметно изменилась. Отошло на второй план противостояние между двумя крупнейшими в мире шпионскими организациями: британской U.N.I.T.E. (классические Джеймсы Бонды с отравленной зубочисткой в кармане и стреляющей сигаретой в зубах) и африканской ParaGON (девиз – «автомат – лучшее успокоительное»). Теперь во главе угла стоит их совместная борьба с неожиданно воспрянувшим мировым терроризмом: объединившись в международный синдикат, Бены Ладены со всех концов света решили отправить на тот свет руководителей ведущих стран мира и повергнуть планету в хаос.

Предотвращение этого апокалипсиса и есть основная задача пользователей The Agency. Хотя желательно, конечно, внести в победу над терроризмом больший вклад, чем конкуренты. Успешное выполнение миссий принесет бонусные очки для организации, которую представляет игрок,

ОБЛАЧИВШИСЬ ПЕРЕД МИССИЕЙ В ВОЕННУЮ УНИФОРМУ, ТВОЙ АГЕНТ СМОЖЕТ РАСПИХАТЬ ПО КАРМАНАМ КУЧУ ОРУЖИЯ, НО БРЯЦАНИЕ ПИСТОЛЕТОВ БУДЕТ ВЫДАВАТЬ ЕГО…

ДВА ПО ЦЕНЕ ОДНОГО

На последней E3 презентация The Agency велась одновременно на PC и PlayStation 3 – авторы решили обратиться к набирающей сейчас популярность технологии кросс-платформенности. Это значит, что владельцы персональных компьютеров и консолей смогут играть друг с другом. Впрочем, пока нет никаких гарантий, что финальная версия The Agency будет поддерживать данную концепцию. Сейчас главной проблемой является доставка дополнений: MMORPG должны регулярно обновляться, что на PlayStation 3 реализовать довольно сложно. Впрочем, SOE в любом случае будет выпускать игру на обеих платформах, независимо от того, удастся ли их объединить.

Изначально мрачная The Agency со временем по стилистике становится все ближе к Team Fortress 2.

ОПЕРАТИВНИКИ ЗА РАБОТОЙ

Еще одной инновацией The Agency должно стать наличие в игре так называемых оперативников (Operatives). В предыдущих отчетах они фигурировали как агенты и предоставляли игроку какой-либо бонус – от дополнительного снаряжения до возможности один раз вылечиться во время задания. Теперь же на них возложена еще одна функция – помочь пользователям, у которых нет возможности уделять прокачке своего персонажа много времени.

Оперативники будут вкалывать на тебя, даже когда ты выходишь из игры. Как именно это будет происходить, пока не знают даже сотрудники SOE – они лишь заявляют, что агенты должны взять на себя все черновую работу. Виртуальные помощники смогут даже выполнять простые задания и отправлять игроку на электронный ящик отчеты о проделанной работе.

а ему самому гарантирует повышение по службе и, как следствие, доступ к дополнительному снаряжению и новым заданиям. Достигнувшие определенного ранга геймеры получат возможность создать небольшое элитное агентство, а несколько таких контор, в свою очередь, смогут образовать нечто вроде гильдии из обычных MMORPG. Подобным союзам полагаются специальные бонусы. Какие именно? Представители SOE молчат – это пока великая тайна...

ИЗ ЖИЗНИ ШВЕЙЦАРСКИХ МИЛЛИОНЕРОВ

Впрочем, прежде чем возглавить собственную шпионскую сеть, придется пройти всю карьерную лестницу, начиная с рядового «Джеймса Бонда». Тем более что мировой терроризм не дремлет и забот хватает. Как правило, игроки будут участвовать в полноценных многоходовых операциях, состоящих из нескольких миссий. Допустим, тебе нужно добыть сведения о некоем швейцарском миллионере и устройстве массового уничтожения, которое он разрабатывает. Для этого нужно сначала выследить одного из бойцов его организации, затем добраться до полевых командиров, втереться к ним в доверие, выполнив ряд сложных поручений, и лишь после этого тебя пригласят на прием к главному злодею.

Сами задания, клянутся в SOE, можно выполнять совершенно разными способами. Взять того же миллионера с его устройством. Агенты U.N.I.T.E. предпочтут явиться на прием в деловых костюмах, спрятав в карманах мини-камеры, затем они незаметно ускользнут из зала, и, пока один будет отвлекать охрану, второй сделает необходимые снимки. ParaGON, скорее всего, миндальничать не станут: вломятся с черного хода, перебьют охрану, разгонят гостей, а уже потом будут заниматься фотосъемкой.

В настоящем шпионском боевике обязательно должны быть высокотехнологичные приспособления.

ВСТРЕЧАЮТ ПО ОДЕЖКЕ

Свобода выбора – одно из главных достоинств проекта. Любую задачу можно решить разными путями, все зависит... Нет, не от класса твоего персонажа – в The Agency решающую роль играет одежда героя. Авторы предпочитают опираться на концепцию YAWYW (переводится этот шифр как You Are What You Wear или «ты

Авторы предусмотрели специальные боевые миссии, чтобы любители пострелять смогли отвести душу.

В финальной версии игры должны появиться такие экзотические виды оружия, как замораживающие бомбы и телефоны с лазерной пушкой.

Как и любой шпионский боевик, The Agency забрасывает героев в разные уголки света. Правда, достоверно воссозданных городов не будет.

есть то, что ты носишь»). Облачившись перед миссией в военную униформу, твой агент сможет распихать по карманам кучу оружия, но бряцание пистолетов будет выдавать его при попытке сыграть в прятки с охраной. Черное трико или вечернее платье – у каждого костюма есть свои плюсы и минусы. Подобная система позволяет не загонять игрока в узкие рамки одной специализации: при необходимости ты можешь переквалифицироваться из бойца во взломщика и обратно. Тем более что, согласно последним донесениям, игрокам The Agency позволят брать на задание комплект запасного белья – чтобы сменить образ, не отходя от кассы.

Системы классов как таковой в The Agency не предусмотрено — есть набор умений, применяемых в зависимости от ситуации. Запертую дверь можно вскрыть или выбить ногой, а возможно, имеет смысл просто постучать в нее и уговорить хозяина открыть – все зависит от того, какой стиль игры ты предпочитаешь. И чем чаще ты прибегаешь к тому или иному навыку, тем быстрее прогресс. В перспективе это означает, что тебе не придется жалеть об очках опыта, ошибочно потраченных на бесполезное умение, – skill-based во всей своей красе.

YOU WANNA PLAY ROUGH?

Светские приемы и умение копаться в замках – это, конечно, хорошо, но разве какой-то эпизод бондианы обходится без головокружительных перестрелок и поединков между агентами? Сколько бы сил ни отнимала борьба с мировым терроризмом, двум шпионским агентствам всегда найдется, что не поделить между собой. Разработчики называют такие стычки своими именами – PvP Anytime. За многообещающую систему отвечает специальная кнопка, нажав на которую пользователь сможет сразу попасть на специальную арену, предназначенную для разборок между игроками. Никакого лихорадочного поиска противников или возни с настройками – доставай автомат и вперед – в бой за родное агентство. Будут в The Agency и другие режимы PvP, правда, все они пока засекречены. Встречи агентов, кстати, будут происходить и во время выполнения некоторых заданий: вопреки самой первой информации далеко не все миссии протекают в изолированных зонах. Иногда ты будешь пересекаться с другими игроками и помогать им. Или мешать, что куда интереснее. Правда, PvP за пределами специальных арен строго запрещено, но хороший агент всегда что-нибудь придумает: например, договорится о личной встрече с конкурентом. Тем более что The Agency – это экшен, и если при выполнении заданий ветераны будут иметь определенное преимущество перед новичками, то в перестрелке максимум, на что они смогут рассчитывать, – несколько более дорогая экипировка. В остальном же все будет зависеть от меткости и реакции.

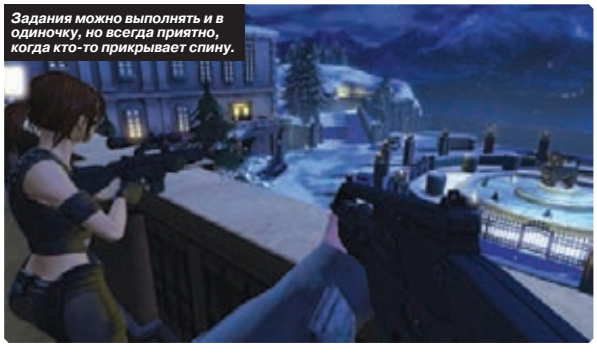
ГЛАВНАЯ ТАЙНА

Уже сейчас к новому творению SOE стоит примерить ярлык «феномен». The Agency – тотальная игра. Ее можно проходить в одиночку, а можно вместе с другом. Она выступает сразу в трех категориях: как stealth-экшен, отвязнейший шутер и нестандартная RPG – и везде смотрится выгодно.

Правда, реальность – вещь жестокая... Можно сколько угодно ныть про однообразие онлайновых миров и избитость классической схемы «воин, священник, маг и вор», но где сейчас все те, кто пытался бросить вызов системе и пойти новым путем? Увы, но пока разработчики оригинальных проектов отчаянно рискуют, и риск этот крайне редко оправдывается. С другой стороны, в успех EverQuest когда-то тоже никто не верил. Так что SOE не впервой опровергать мрачные прогнозы. Да здравствуют шпионы! ■

The Agency – одна из немногих MMORPG, где есть только люди, нет орков и гоблинов или каких-нибудь инопланетян.

Это называется «решение проблем силовыми методами».



Задания можно выполнять и в одиночку, но всегда приятно, когда кто-то прикрывает спину.

ЕСЛИ ПРИ ВЫПОЛНЕНИИ ЗАДАНИЙ ВЕТЕРАНЫ БУДУТ ИМЕТЬ ПРЕИМУЩЕСТВО ПЕРЕД НОВИЧКАМИ, ТО В ПЕРЕСТРЕЛКЕ ОНИ СМОГУТ РАССЧИТЫВАТЬ ЛИШЬ НА БОЛЕЕ ДОРОГУЮ ЭКИПИРОВКА.

TotalFootball
05 (40) Май 2009
Футбол как Страсть
www.totalfootball.ru
НЕДВЕД
ЧЕШСКИЙ ФЕНОМЕН ЮВЕНТУСА
+МОУРИНЬЮ
КРИТИКУЕТ АНГЛИЮ И ХВАЛИТ АБРАМОВИЧА
РОНАЛДУ
ВЫИГРАЙТЕ ФИРМЕННУЮ МАЙКУ ЗВЕЗДЫ
ХУЛИГАНЫ
ЖЕСТОКИЕ БАЛКАНСКИЕ ФИРМЫ
БАРСЕЛОНА
КЛУБ, В КОТОРОМ ПРОПАДАЕТ АЛЕКСАНДР ГЛЕБ
АРСЕНАЛ
КРАСИВАЯ ИГРА ВЕНГЕРА
МЮ
МАШИНА СЭРА АЛЕКСА
ЛИВЕР
БОЙЦЫ РАФЫ БЕНИТЕСА
ЧЕЛСИ
УДАЧА НАШЕГО ГУСА
10
СЕКСУАЛЬНЫХ ЖЕН И ПОДРУГ ФУТБОЛИСТОВ
РИБЕРИ
Король Баварии
www.totalfootball.ru
ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ
ЖУРНАЛ В ПРОДАЖЕ С 1-ГО ЧИСЛА КАЖДОГО МЕСЯЦА
TotalFootball

Реклама

Автор:
Кирилл Перевозчиков

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
- **РАЗРАБОТЧИК:** Infinity Ward
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–32
- **ИНТЕРНЕТ:** modernwarfare2.infinity-ward.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 10 ноября 2009 года

Разработчики с невинным видом сообщают, что действие на этом скриншоте происходит… «в душевой ГУЛАГа».

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

ИДЕАЛЬНЫЙ ШУТЕР

В шутерах сейчас мода на зимние пейзажи – сначала Battlefield Bad Company 2, а теперь и шестая Call of Duty.

Революция, похоже, отменяется окончательно и бесповоротно. Сэндбокс? Фриплей? Забудь эти слова. Несколько лет назад споры о том, что победит – «рельсовые» шутеры или игры со свободным геймплеем, действительно имели смысл. Сейчас можно только улыбнуться и развести руками: до выхода Call of Duty: Modern Warfare 2 остается несколько месяцев, а мы уже почти готовы назвать эту игру лучшим шутером 2009 года.

ПЛАСТМАССОВЫЙ МИР ПОБЕДИЛ

В конце концов, зачем делать из игрока режиссера, если этим могут заняться специально обученные люди? Пример той же Crysis показал, что даже в идеальной песочнице очень часто становится скучно. Другое дело скрипты: им под силу правильно сориентировать игрока, привлечь его внимание, развлечь. Потешить игрока лучше всего умеет серия Call of Duty. И если в прошлый раз (подзаголовок World at War) этому слегка мешал нудный «стопицотдвадцатьвторой» штурм рейхстага (ну серьезно – сколько можно-то уже?), то в этом году сотрудники Infinity Ward снова в строю и опять берутся за тему современных боевых действий. Ну да, опять со злыми русскими террористами. «Вы все так или иначе скоро сдохнете». Ура!

Имран Закаев мертв, но дело его живо. Встречайте: Владимир Макаров (не путать с пистолетом) – очередной русского происхождения террорист, мечтающий поработить мир и вернуть к жизни Советский Союз. Владимир умеет говорить по-русски «Месть на мне, и я отомщу», а также «С нами Бог». Что-то сверх этого знать про сюжет Modern Warfare 2 крайне вредно для здоровья, там наверняка опять будет космическая глупость и развесистая клюква. И, как обычно, все претензии к сюжету теряют всякий смысл, когда разработчики запускают демоверсию игры.

ЭВОЛЮЦИЯ ДОЛГА

Казахстан. Отвесные скалы, обледеневшие от страшного холода. В наших руках

БОЛЕЕ ПЛОТНОГО ЭКШЕНА НЕТ ПОКА НИ В ОДНОЙ СУЩЕСТВУЮЩЕЙ ИГРЕ И ВРЯД ЛИ БУДЕТ – КРОМЕ INFINITY WARD ТАК МАЛО КТО УМЕЕТ.

В прошлых играх серии нам уже давали управлять транспортом, но снегоходы – это что-то новенькое.

Эффекты дыма и огня по-прежнему на высоте, но теперь к ним добавился еще и впечатляющий снежный буран.

два топорика скалолаза, вокруг буран, рядом что-то кричит напарник – надо выбираться. Залезаем при помощи топориков на скалу. Дальше начинается фирменная драма: герой срывается, чуть ли не падает в пропасть, но в последний момент напарник подхватывает его и спасает ситуацию. Продираясь сквозь буран (который просто великолепен), небольшой отряд наконец добирается до базы противника. Здесь надо сделать небольшое лирическое отступление: благодаря новой технологии потоковых текстур (streaming textures) движок Modern Warfare 2 способен обрабатывать огромнейшие уровни без потери производительности. «У нас также улучшен AI, так что с такими технологиями мы могли сделать полноценную sandbox-игру, – хвастаются разработчики. – Но мы не станем это делать по вполне понятным причинам, ведь речь идет о Call of Duty».

Герой на экране тем временем достает огромную винтовку с прикрепленным к ней датчиком сердцебиения – аналогом радара или мини-карты для обнаружения противника в кромешном снежном буране. Здесь у нас появится выбор – пойти напролом или тихо, прячась от патрулей, добраться до бензоколонки, которую надо взорвать. Можно сколько угодно баловаться скрытностью, но в определенный момент все обязательно пойдет не так, как надо, и начнется та самая классическая Call of Duty – со взрывами на пол-экрана, непрекращающимся кабздецом и русским матом в роли интершума. Более плотного экшена нет пока ни в одной существующей игре и вряд ли будет. Кроме Infinity Ward так мало кто умеет.

ЕЖЕГОДНЫЙ АПОКАЛИПСИС

После расправы над основным населением лагеря нас встречает патруль на снегоходах. Несколько метких выстрелов – и мы уже за рулем, мчимся навстречу ветру, постреливая из пистолета в преследователей, и покрываем какие-то сумасшедшие расстояния без единой подзагрузки. На этом месте демонстрация драматически обрывается, и разработчики делают счастливые лица. Разумеется, Казахстаном дело не ограничится: уже анонсированы игровые зоны, срисованные с Афганистана и Бразилии. Заварушки в Южной Америке развернутся не абы где, а в самом центре Рио-де-Жанейро, посреди заполненных людьми улиц. Как мы уже упоминали, враги здорово поумнеют: противники теперь не будут смирно сидеть в укрытиях и ждать нашего появления, а, напротив, примутся патрулировать местность в поисках врага. Наконец, физическая модель станет еще на шаг ближе к совершенству – никакой разрушаемости, конечно, но ragdoll обязан улучшиться, а количество интерактивных объектов – возрасти (мощь гранат должна увеличиться до каких-то запредельных величин). А вот кооперативного режима прохождения, дебютировавшего в Wolrd at War, все-таки не будет. Разработчики после долгих экспериментов решили от него отказаться – теряется нить повествования

Если приглядеться к снаряжению солдат, то можно заметить, что все они экипированы немного по-разному.

ОСЕНЬ, СОЛНЦЕ, CALL OF DUTY

Все это, впрочем, не меняет основной концепции, которая звучит как «лучший пиротехнический шутер в мире». «Мы подкрутили кое-какие алгоритмы управления, замерив время отклика современных игровых манипуляторов. Такого отзывчивого управления нет ни у кого в мире», – скромно заявляют сотрудники Infinity Ward и добавляют пару слов про улучшенное освещение и прочие технические нововведения. Здесь надо сделать глубокий вдох и вспомнить, что игра по-прежнему работает на модифицированной версии движка Quake 3, и это настолько прекрасно, что мы даже не знаем, как с этим жить дальше. «РС ИГРЫ» будут внимательно следить за развитием событий! ■

Полицейский щит заявлен среди нового оружия и обещает быть крайне эффективной штукой.

Слева виден одинокий УАЗик – именно на одном из таких мы два года назад догоняли террориста Закаева.

Автор:
Дмитрий Рубанов

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

ПЛОХИЕ ПАРНИ

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** EA DICE
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–24
- **ИНТЕРНЕТ:** www.battlefield.com/badcompany2
- **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2010 года

Недавно Карл Троедссон (Karl Magnus Troedsson), один из боссов DICE, чистосердечно признался, что, несмотря на бесстыжие заигрывания с консолями, сериал Battlefield до последнего будет верен персоналкам. И это, судя по всему, не пустые слова. На соседних страницах ты найдешь подробный обзор Battlefield Heroes – эксклюзива для PC, да еще и абсолютно бесплатного. Считаные дни остались до выхода долгожданной Battlefield 1943. Ну а для полного счастья в начале следующего года на самой правильной платформе появится заочно любимая Battlefield: Bad Company. Причем сразу с блестящей циферкой 2 на отполированном лбу.

А что же первая часть, давно вышедшая на приставках PlayStation 3 и Xbox 360? На компьютерах ее мы, скорее всего, так и не увидим. По словам разработчиков, оригинальная Bad Company недостаточно хардкорна, в то время как казуальная ниша занята Battlefield Heroes и Battlefield 1943.

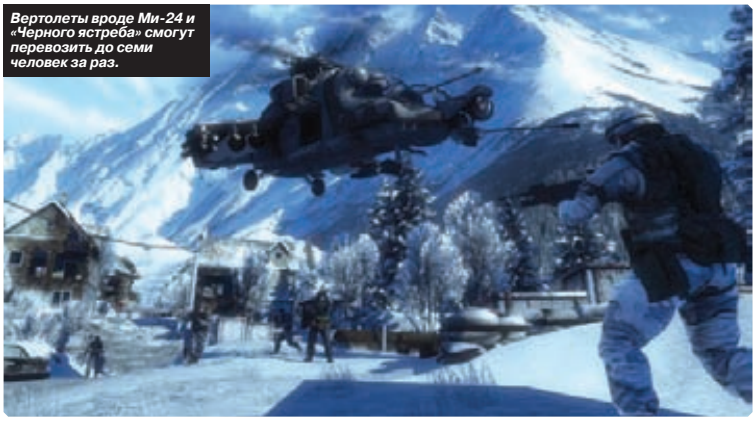
СОЛДАТСКИЙ ЮМОР

Bad Company, бесспорно, стала самой необычной интерпретацией основных идей Battlefield. DICE впервые посмотрела на сериал через цветную призму незатейливого армейского юмора и не прогадала: легкая, динамичная и веселая Battlefield оказалась ничуть не хуже пафосной, неповоротливой и серьезной до мозга костей товарки. Первая часть поведала историю непростых и забавных взаимоотношений обыкновенного солдата Престона Марлоу и отряда B-Company – главного сборища балбесов и лоботрясов армии США. Рядовой Марлоу в компании чернокожего сержанта Рэдфорда и двух отъявленных придурков – Свитвотера и Хаггарда сломя голову носился за сокровищами по лесам и пустыням, здорово похожим на территории юго-восточной части РФ, лениво расстреливал русскоговорящих солдафонов и катался на танках и вертолетах.
Для пущей фееричности разработчики привинтили к игре занятный мультиплеер и мощный физический движок, позволяю-

Разработчики уже сейчас предупреждают, что прятаться от самолета в здании бессмысленно. Пара ракет – и многотонная постройка рухнет прямо на каску.

ФАКТЫ: **99** процентов объектов на карте разрушаемы | **4** специальности на выбор – от штурмовика до медика

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!


Вертолеты вроде Ми-24 и «Черного ястреба» смогут перевозить до семи человек за раз.

Не удивимся, если русские спецназовцы в нестираной униформе будут каждые пять минут орать «Do svidanya!» и кушать мозги несчастных капиталистов.

щий крошить бетонные плиты в мелкую щебенку. Неудивительно, что принудительной перепланировке деревенских домиков при помощи доброго слова и гранатомета (в основном гранатомета) отводилось далеко не последнее место в геймплее. Во второй части и без того неописуемо зрелищные разрушения станут на пару порядков правдоподобнее. При наличии соответствующего боезапаса сровнять с землей разрешат любое здание или даже целый район. Почти подчистую: несущие стены и балки отныне тоже будут уязвимы. Нетрудно догадаться, какие просторы открываются для тактики.

ДРУГИЕ ПРИОРЕТЕТЫ

Сценарий сиквела формально зиждется на событиях оригинала, но DICE обещает подать историю таким образом, чтобы новички вообще не заметили зияющих дыр в сюжете. Судьба вновь занесет «Плохую компанию» на территорию, оккупированную агрессивной Россией. Правда, на этот раз разработчики обещают по-настоящему разнообразные декорации – от душных пустынь и зеленых равнин до бескрайних лесов и заснеженной тайги.

Первая Bad Company была ориентирована в основном на разовое одиночное прохождение. По словам разработчиков, сиквел, наоборот, сместит приоритеты в сторону масштабного мультиплеера. Об этом частично говорит тот факт, что DICE показывала на E3 2009 именно многопользовательскую часть, а не комедийные сюжетные отрывки.

Судя по ранним демонстрациям сетевой игры, количество доступных классов персонажей сократится до четырех: выживут штурмовик, боец поддержки, медик и инженер. Медицина, несмотря на самовосстанавливающееся здоровье сослуживцев, будет чуть ли не самой важной специализацией. Во-первых, санитар с дефибриллятором сможет быстро оживить смертельно раненного солдата (или окончательно добить врага). Во-вторых, за пазухой у медика всегда припрятана лишняя аптечка, незаменимая в гуще сражения, когда регенерация здоровья уже не помогает получающему тяжелые ранения солдату. Не стоит недооценивать и завхоза-инженера. Дополнительные боеприпасы переедут из разбросанных по карте ящиков в его бездонные карманы.

В арсенале ожидаются десятки видов стрелкового оружия (в том числе из Battlefield 1943), которое вдобавок в любой момент можно будет тонко настроить под себя (например, привинтить подствольник или глушитель). Возможно, такое разнообразие хоть как-то компенсирует напряженку с транспортом: среди джипов, танков, грузовиков и вертушек опять нет ни одного самолета. С другой стороны, это не помешает оперативно вызвать ковровую бомбардировку по рации. В общем, уже сейчас можно определенно сказать: будет жарко! ■

Рядовой Свитвотер рвется в бой. А чего ему бояться? Компьютерные напарники в игре будут бессмертны.

ПРИ НАЛИЧИИ СООТВЕТСТВУЮЩЕГО БОЕЗАПАСА СРОВНЯТЬ С ЗЕМЛЕЙ РАЗРЕШАТ ЛЮБОЕ ЗДАНИЕ ИЛИ ДАЖЕ ЦЕЛЫЙ РАЙОН.

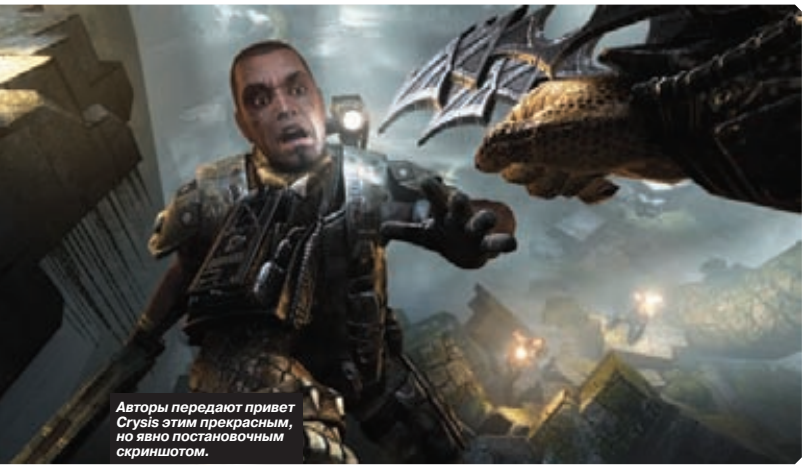
ТОЧКА, ТОЧКА, ЗАПЯТАЯ

DICE обещает целую россыпь режимов для мультиплеера на любой вкус. Пока известны детали и подробности только двух.

Conquest – классика сериала. Режим без проблем узнает любой, кто зависал ночами в Battlefield 1942, Battlefield 2 и Battlefield 2142. Огромные карты, куча игроков (теперь, правда, скорее кучка), разнообразная техника, напряженные битвы за контрольные точки и реалистичная разрушаемость в качестве приятного бонуса – любители азартных и предельно понятных онлайновых побоищ лопнут от счастья.

Второй многопользовательский режим называется Rush и явно подсмотрен у популярного сетевого шутера Team Fortress 2. Как и в случае с Conquest, игроки делятся на две команды и вступают в ожесточенную борьбу за территорию. Пока одни отчаянно обороняются, другие пытаются истребить окопавшихся оппонентов. Первостепенная задача нападающих – уничтожить сундуки с важным оборудованием и откинуть линию фронта дальше в сторону вражеского тыла, и так до полной капитуляции противника. Применение боевых машин опять же не воспрещается.

Автор:
Кирилл Перевозчиков



Авторы передают привет Crysis этим прекрасным, но явно постановочным скриншотом.

Чужой против… эээ… Хищника. Все по-честному.

ALIENS VS. PREDATOR

ДО МОЗГА КОСТЕЙ

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** SEGA
- **РАЗРАБОТЧИК:** Rebellion
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** Не объявлено
- **ИНТЕРНЕТ:** www.sega.com/games/aliens-vs-predator
- **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2010 года

Чужие – одни из самых убедительных инопланетных гнидогадоидов, когда-либо созданных фантастами. Не в плане достоверности (хотя с этим сейчас тоже все в порядке – в интернете можно найти многостраничные описания, например, строения внешнего скелета ксеноморфов), а скорее в плане вызываемого страха и отвращения. Идею столкнуть их в одной игре с инопланетным же Хищником можно назвать одним из самых удачных кроссоверов в истории.

ФЭМИЛИ РЕЮНИОН

Спустя десять лет после выхода оригинальной Aliens vs. Predator можно только посочувствовать сотрудникам Rebellion: «Как же вы низко пали, пацаны». Последние пять лет компания, основанная, между прочим, в Оксфорде, занималась разработкой довольно постыдных проектов и портов для PSP, изредка отвлекаясь на «взрослые» консоли и PC – смотри недавнюю Shellshock 2: Blood Trails (6.0 по версии «РС ИГР») и, не будем лукавить, небесталанную Sniper Elite. Франчайз AvP тем временем благодаря Alines vs. Predator 2 (2001) от Monolith здорово окреп и… канул в небытие. Последним криком отчаянья Rebellion была игра Aliens vs. Predator: Requiem, приуроченная к выходу второй части киноверсии инопланетных разборок. Проект вышел эксклюзивно для PSP и полностью провалился по всем показателям – минимальные продажи и средний балл 49 из 100 на metacritic.com как диагноз творческого кризиса. На этой радостной ноте про Rebellion все забыли – ну делала она PSP-версии игр про Гарри Поттера, пусть и делает дальше. «Чужих» меж тем пытаются оживить: вспомним давно запланированную и несколько раз перенесенную Aliens: Colonial Marines от Gearbox и недавно отмененную Aliens RPG. Но неожиданно новостные ленты прогремели жутким известием: Colonial Marines отодвинута на осень 2010 года, чтобы расчистить дорогу третьей части Alines vs. Predator – на этот раз совсем без цифры в названии и от настоящих авторов серии.

В МИРЕ ЖИВОТНЫХ

Ключевые особенности предыдущих серий на месте – три кампании за Чужого, Хищника и Морпеха, по сути три игры в одной. На E3 показывали отрывок геймплея за Хищника, и он в должной степени впечатлил: все, как мы любим, но в высоком разрешении и с некоторыми любопытными нюансами. У инопланетного охотника по-прежнему самое совершенное вооружение: огромные выдвигающиеся когти, стелс-костюм и визор со множеством отдельных режимов – для обнаружения Чужих, людей и интересных мест на карте. Без скрытности выжить тяжело: морпехи держатся группами и вместе представляют достаточно серьезную опасность. Ты будешь сигать по веткам деревьев (теперь для этого нужно аккуратно прицелиться, игра покажет точку прыжка и уровень шума, который за ним последует), подкрадываться к морпехам в маскировочном режиме и трогательно отрывать им го-

Единственный аргумент Морпеха – тяжелое вооружение…

На этой картинке отчаянно не хватает Арнольда Шварценеггера.

ФАКТЫ: **3** играбельных персонажа | **3** режима визора у Хищника | **3** – порядковый номер этой части сериала

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

Зато Чужой может насквозь протыкать людей хвостом и бросаться на них из тени с когтями наголо.

Модель Хищника отлично детализирована, чего не скажешь об окружении.

ловы. Вместе с кусочком позвоночника. Здесь это называется Trophy Kill. Оторванные головы приносят Хищнику помимо эстетического удовольствия еще и «отмычки» для некоторых дверей – они открываются только после сканирования сетчатки глаза. Достаточно поднести голову к лазеру, чтобы пройти дальше. Впрочем, большинство дверей Хищник может взломать и сам – электроника костюма позволяет.

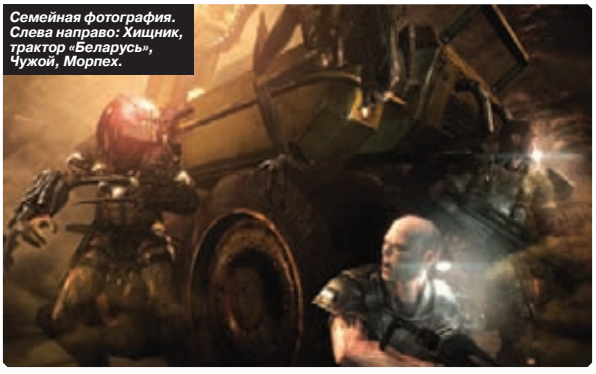
ДО МОЗГА КОСТЕЙ

Совсем по-другому устроена игра за Морпеха – это скорее хоррор, где очень скоро начинаешь бояться каждой тени (освещение обещает быть отменным, чего пока не скажешь в целом о графике – AvP в этом плане слегка проигрывает той же Aliens: Colonial Marines) и чувствовать себя, мягко говоря, жертвой. Действовать придется в одиночку и все это будет куда больше напоминать оригинальные Aliens-фильмы 80-х: тесные металлические коридоры, темные углы и вязкая слизь, медленно стекающая с продолговатого черепа Чужого. Полагаться можно только на оружие, но патронов, как всегда, не хватает. Есть еще сенсор движения, который противно пищит, если рядом КТО-ТО ЕСТЬ. Мини-карты и прочие жизненно важные элементы интерфейса отсутствуют. Страшное, в общем, дело: придется, наверное, постоянно шептать себе под нос, что это всего лишь дурацкая компьютерная игра, а потом еще две недели спать с включенным светом. ■

Игра демонстрирует впечатляющую игру света и тени и множество Чужих в кадре. Ох!

ВЛАСТИ СКРЫВАЮТ

Rebellion очень ограниченно выдает информацию об игре. Например, не совсем понятно, что будет с мультиплеером (а он заявлен) и на что похожа игра за Чужого – в прошлых инсталляциях серии это напоминало жутчайшей силы центрифугу, от перемещений по потолку начинало подташнивать. С другой стороны, стать жутким склизким монстром с выдвигающейся на 60 сантиметров челюстью – достаточно необычный жизненный опыт.



Семейная фотография. Слева направо: Хищник, трактор «Беларусь», Чужой, Морпех.

ТЕСНЫЕ МЕТАЛЛИЧЕСКИЕ КОРИДОРЫ, ТЕМНЫЕ УГЛЫ И ВЯЗКАЯ СЛИЗЬ, МЕДЛЕННО СТЕКАЮЩАЯ С ПРОДОЛГОВАТОГО ЧЕРЕПА ЧУЖОГО.

Автор:
Дмитрий Карасев

- **ЖАНР:** RTS
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Paradox Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **РАЗРАБОТЧИК:** 1С: Ino-Co
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–4
- **ИНТЕРНЕТ:** majesty2.ru
- **ДАТА ВЫХОДА:** 11 сентября 2009 года

MAJESTY 2: THE FANTASY KINGDOM

НОВАЯ СКАЗКА О ГЛАВНОМ

От уже полтора года разработчики из Ino-Co просят нас не волноваться за Majesty 2. Демонстрируют симпатичные скриншоты, дают поиграть в демки и убедительно рассказывают о том, что проект идеально совместит в себе и старые, и новые наработки. Но все равно за бета-версию игры мы брались с изрядной долей волнения: вдруг у сказки под названием «возвращение в Арданию» окажется плохой конец?

Атакующие заклинания работают по принципу «трах-бабах – и нет его».

ПО МЕСТАМ БОЕВОЙ СЛАВЫ

Уже пятиминутной экскурсии по Арданнии достаточно, чтобы убедиться – авторы не зря предупреждали, что нас ждет скорее ремейк Majesty, чем абсолютно новая игра. Здесь все настолько знакомо, что человеку, прошедшему оригинальную Majesty, при взгляде на трехмерные пейзажи постоянно будут мерещиться знакомые очертания девятилетней давности. Привычную схему действительно не тронули. Вот твое королевство, по долинам которого шныряет разнообразная нечисть. Ты нанимаешь героев, которые должны порубить недругов на шашлыки. Но герой, понимаешь, личность! Ему нельзя приказать напрямую, он сам решает, что хочет делать. Потому и приходится выплачивать награды за головы монстров и исследование карты. А попутно – строить таверны и лавки для продажи снаряжения, чтобы потраченное на героев золото возвращалось в казну.
Монстры и враги, разгуливающие по окрестным лесам, со временем наглеют, а значит, королевскую резиденцию нужно постоянно развивать: строить новые гильдии, чтобы нанимать более продвинутых героев, расширять ассортимент лавок с помощью разнообразных исследований и постоянно искать новые способы пополнить казну. Ну и пытаться хоть как-то направить деятельность героев в нужное русло.

РАЗЫСКИВАЕТСЯ ДРАКОН

Впрочем, достаточно погулять по Арданнии еще десять минут, чтобы убедиться – разработчики сдержали свое слово и в том, что касается нововведений. Majesty 2 делает больший упор на стратегию. Так или иначе, игра, не нарушая заветного принципа «непрямого управления», позволяет тебе лучше контролировать ситуацию,

ФАКТЫ: **13** классов героев представлено в игре | **25** видов построек ты сможешь возвести

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

Поведение героев зависит от их характера. Воины любят сражаться, рейнджеры – исследовать территорию.

По окончании одной миссии можно возвести одного из героев в ранг лорда, а потом нанять его уже в другой.

а следовательно, предоставляет и больше пространства для маневров.

Например, появились дополнительные флаги, созывающие героев на защиту кого/чего-нибудь или запрещающие появляться в какой-либо области. Это дает возможность собрать бойцов в одном месте, позвав всех на оборону построенного поблизости домика. Или просто запретив ходить куда-то еще.

Важное значение имеет таверна – там теперь можно объединять героев в команды. Действующие в команде бойцы сильнее уже потому, что они ходят толпой и им не приходится биться с врагом поодиночке. К тому же синергия творит чудеса: совместно персонажи действуют в разы эффективнее. Помнишь, как маги с их убийственными заклинаниями дохли от пары укусов? Теперь никто не мешает приставить к ним пару воинов в качестве прикрытия.

В оригинальной Majesty твои усилия сводились в основном к тому, чтобы обеспечить постоянный приток золота в казну, собрать как можно больше героев и надеяться, что они массой задавят врага. Majesty 2 позволяет сформировать одну-две ударные группы и натравить их на врага при помощи флагов.

МЕЖРАСОВЫЕ ОТНОШЕНИЯ

Еще больший тактический простор открывает возможность объединять на карте героев разных рас и мировоззрений. Теперь святилище паладинов позволяется возводить рядом с храмом темных жрецов. Правда, тут же открывается масса ограничений: герои с противоположным взглядом не уживаются в командах друг с другом, а при встрече постоянно конфликтуют (к примеру, светлый жрец может устроить охоту на скелетов, вызванных темным). Так что это новшество предназначено скорее для мультиплеера, где оперативное переключение с одной тактики на другую непременно будет востребовано. Мультиплеер, кстати, пока вызывает определенные вопросы. В других RTS игроки вынуждены постоянно бороться за контрольные точки или ресурсы. А что будет стимулировать противников в Majesty 2, когда каждому и на своей «базе» неплохо живется? Оригинальная Majesty не стала многопользовательским хитом именно из-за этого, а сотрудники Ino-Co пока не раскрывают свои козыри.

Впрочем, отдельные недочеты не мешают признать главное: Majesty 2 уверенно движется к высоким оценкам и всеобщему признанию. Да, по большому счету разработчики идут проторенной дорожкой, но разве нам нужны сомнительные инновации? В конце концов, прошло столько времени, что сказку о королевстве Ардания достаточно просто перечитать и пережить незабываемые мгновения многолетней давности. ■

ИГРА ПОЗВОЛЯЕТ СФОРМИРОВАТЬ ОДНУ-ДВЕ УДАРНЫЕ ГРУППЫ И НАТРАВИТЬ ИХ НА ВРАГА ПРИ ПОМОЩИ ФЛАГОВ.

ПАМЯТИ ЕГО ВЕЛИЧЕСТВА

В свое время студия Cyberlore, в стенах которой и зародилась Majesty, тоже собиралась выпустить продолжение знаменитой игры. Majesty Legends должна была стать полностью трехмерной и привнести в проект несколько нововведений. Предполагалось, в частности, еще больше увеличить индивидуальность героев: по задумке авторов, если мечники просто рубили монстра в капусту, то рейнджеры могли поймать его в ловушку и разделать на трофеи, а священники и вовсе убедить встать на свою сторону. Увы, в сентябре 2005-го обанкротился издатель игры – компания Hip Interactive, замену которой найти не удалось. Cyberlore после этого полностью перешла на разработку офисных приложений, чем занимается и поныне.

Башня – палка о двух концах. Она убивает монстров, лишая опыта героев.

Картинка выдержана в типичном для фэнтези-RTS стиле – яркие цвета, искаженные пропорции.

Автор:
Павел Демин

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Project Torque
- **ЖАНР:** Massive Multiplayer Online Racing
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Gamepot
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Nival Network
- **РАЗРАБОТЧИК:** Invictus Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** Не ограничено
- **ИНТЕРНЕТ:** www.zzima.com/so
- **ДАТА ВЫХОДА:** Осень 2009 года (Россия)

СКОРОСТЬ ОНЛАЙН

КРУТЯЩИЙ МОМЕНТ ПО-РУССКИ

Не погрешу против истины, если скажу, что рецепт успешной MMOR (Massively Multiplayer Online Racing) игроделы пока так и не нашли. Между тем попытки собрать множество любителей быстрой езды на одном сервере ведутся с начала века. Пионером направления выступила Electronic Arts, но Need for Speed: Motor City Online (2001), пожалуй, просто опередила время, что ее и погубило. А более поздние устремления никому не известных разработчиков представить на наш суд нечто удобоваримое в этом жанре можно смело признать неудачными.

Свет в конце туннеля стал виден в 2007-м, когда одна за другой вышли Upshift StrikeRacer, Drift City, Test Drive Unlimited и Project Torque. Последние две заслуживают пристального внимания, но лишь Project Torque можно в полной мере назвать онлайновыми гонками: без подключения к интернету в нее поиграть нельзя, хотя в проекте Invictus Games есть, например, миссии с ботами. Спустя два года на детище венгерской студии обратили внимание в Nival. У японцев из Gamepot купили лицензию для разработки «Скорости онлайн». Дело в том, что именно азиатская версия игры считается наиболее продвинутой: американская и европейская сильно отстают с обновлениями.

НОВЫЙ СТАРТ

Изменения, которые вносятся в код, настолько существенны, что называть «Скорость онлайн» локализацией или даже творческой адаптацией Project Torque для отечественного рынка язык не поворачивается. Давние поклонники игры, обитавшие раньше на европейских и американских серверах, а в июле, с началом открытого бета-тестирования, перебравшиеся на российские, уверяют, что «СО» и PT – два разных проекта. И они не преувеличивают. Последнее обновление внесло существенные изменения в первую очередь в физическую модель. В частности, режим симулятора, в котором раньше безраздельно властво-

Интерфейс у игры слишком тяжеловесный. Для новичков разобраться в нем – серьезное испытание для нервной системы.

Вид из кабины открывается симпатичный. Но управлять автомобилем при таком положении камеры неудобно.

вали прорейсеры, существенным образом упростился, открыв двери широкой аудитории. Бывалые водилы опечалены, Invictus непреклонна: в погоне за массовостью мнения единиц не учитываются. Впрочем, Nival придерживается другой позиции: учитывая тот факт, что на одной шестой части суши недостатка в хардкорных игроках никогда не было, в «Скорость онлайн» могут вернуть зубодробительный «Сим».

Но и режим аркады дарит массу положительных эмоций. Чтобы представить себе обстановку на здешних дорогах, нужно вспомнить FlatOut или любой другой «контактный» рейсинг. В отличие от самой популярной многопользовательской гоночной игры TrackMania United Forever, где борьба идет прежде всего с самим собой и секундомером, в «СО» придется схлестнуться с соперниками. Заварушки на старте и массовые завалы на первом же повороте тут не редкость. Это и неудивительно: так называемое «раммерство» (вождение, сопровождаемое толчками и грязными приемами) только поощряется дополнительными очками за агрессивность. Многие игроки выступают с резкой критикой такого подхода, ратуя за штрафы «раммерам» и вознаграждения за «чистую» езду. И тут еще все может измениться… Но, по правде говоря, без подрезаний на поворотах и вытеснений на обочину игра потеряет свое очарование.

Действительно, оставлять на откуп «раммерам» только режим «Битва» (в нем для атаки соперников можно еще использовать молнии, лужи масла и прочие заранее помещенные в багажник «предметы») было бы, наверное, неразумно – в той же «Аркаде» массовые столкновения смотрятся довольно органично. Но очистить «Сим» от грязных приемчиков для любителей вдумчивой езды было бы самое то!

ШАШЕЧКИ

Текущая версия проекта существенно отличается от американской и европейской помимо физики еще и системой оплаты. Здесь правит бал становящаяся все более популярной модель free-2-play: клиент бесплатный, а покупки в игре делаются либо за очки, зарабатываемые победами в гонках, либо за реальные деньги. Но есть нюанс: все автомобили, комплектующие, апгрейды и предметы в «Скорости онлайн» можно купить лишь на время. Такой подход оказался вполне жизнеспособным в Азии, однако российским геймерам не приглянулся. Наши игроки не привыкли брать что-то в аренду: они куда охотнее идут на гораздо большие траты, чтобы получить вещь в полную собственность. И правда, накопив днями и ночами упорной игры на Cobra Coupe и поставив на нее в пятницу пару мощных апгрейдов, не хотелось бы, вернувшись с дачи после выходных, обнаружить в гараже «голый» автомобиль… А то и вовсе ничего не найти. В Nival уверяют, что количество негативных отзывов о системе покупок заставило их всерьез задуматься о ее доработке: в финальной версии можно будет приобрести машины и запчасти навсегда, правда, это влетит в копеечку.

Проведенного в бета-версии «Скорости онлайн» времени нисколько не жалко, но делать выводы пока рановато. Игра постоянно улучшается: появляются новые трассы и автомобили, не за горами дополнительные режимы, среди которых драг, дрифт и даже захват флага. Нивальцы прислушиваются к мнению заинтересованных и инициативных гонщиков, чтобы к осени «Скорость онлайн» обрела очертания того проекта, который придется по душе российской аудитории. А работать еще есть над чем: это и тяжеловесный интерфейс, который может отпугнуть кого угодно, и более чем спорная система начисления очков, и немного странная экономическая модель, и отсутствие полноценного режима симулятора, которым так славен Project Torque. Но, принимая во внимание подход Nival к доработке проекта, хочется верить, что в этом году на отечественном игровом рынке появятся отличные онлайновые гонки. ■

Чтобы не стать жертвой «раммеров», надо вырваться вперед на самом старте.

ЗАВАРУШКИ НА СТАРТЕ И МАССОВЫЕ ЗАВАЛЫ НА ПЕРВОМ ЖЕ ПОВОРОТЕ ТУТ НЕ РЕДКОСТЬ.

Трасс в «Скорости онлайн» пока не слишком много, но Nival непрерывно расширяет список.

На одном треке соревнуются машины разного класса.

Удивительно, но количество очков на финише не зависит от уровня оппонентов.

Автор:
Кирилл Перевозчиков

Авторы обещают уделить каждой частичке корабля огромное внимание и детализировать звездолет по максимуму.

Судя по этому скриншоту, угол обзора все-таки можно будет слегка уменьшить для большего удобства.

ALIEN BREED EVOLUTION

СНОВА В КОСМОС

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Team 17
- **РАЗРАБОТЧИК:** Team 17
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–2
- **ИНТЕРНЕТ:** www.team17.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год

Team 17, создатели Worms, пытаются выпустить свою Alien Breed Evolution уже на протяжении какого-то неприличного количества времени. История, кстати, до боли напоминает происходящее с Duke Nukem Forever – оригинальная Alien Breed вышла в 1991 году для Amiga и DOS, а продолжение было анонсировано еще в 2003 году.

Тогда, шесть лет назад, игра планировалась как PC-эксклюзивная RPG и имела мало отношения к оригиналу с его концепцией шутера top-down (вид – четко сверху) – на месте были только коварные инопланетяне. Далее игру Alien Breed решили перенести на Playstation 2 , но боссы Team 17 так и не нашли издателя и в итоге вынуждены были заморозить проект. И только сейчас, во времена торжества цифровой дистрибуции, Alien Breed Evolution возвращается на компьютеры, и Xbox Live Arcade – теперь уже в роли полноценного next-gen-ремейка первой части. Разработчики планируют выпустить игру в трех частях. Три кампании по пять миссий и примерно по часу на каждое задание: таким образом должна получиться нестыдная для скачиваемого экшена продолжительность. Но еще вопрос, осилит ли простой клон Alien Shooter (а им игра теперь по сути и является – неважно, что заявляют авторы) столько экранного времени. Правда, нужно сразу оговориться: это точно будет самый красивый подражатель Alien Shooter в истории индустрии электронных развлечений. Честное 3D, движок Unreal Engine 3 и вид сверху-сбоку буквально творят чудеса: здесь потрясающие спецэффекты огня, дыма и выстрелов и вообще очень качественная картинка. А в движении игра выглядит еще лучше, чем на скриншотах. Кроме того, авторы с дотошностью, достойной лучшего применения, стараются воссоздать каждую мельчайшую деталь игры 1991 года: тот же художественный стиль, который проявляется в диалогах и комиксах; схожие инопланетяне и главные герои. Звуки, увы, по некоторым причинам перенести в игру не удалось – умирающие гады нынче не смогут выть голосом испуганного слона (примерно такой звук использовался в Alien Breed). Плюс разработчикам надо как-то оправдать поддержку Dolby Digital 5.1.

Наличие огнемета, как известно, делает абсолютно любую игру на 20 процентов лучше.

В остальном никаких особых сюрпризов: вспоминаем Alien Shooter и снисходительно улыбаемся. Все работает так, как и должно в играх подобного рода: отдельная раскладка для передвижения и стрельбы (две рукоятки геймпада или WASD + мышь соответственно), удобный лазерный прицел, много оружия, много чужих. Заброшенный космический корабль, огнемет и похожие на насекомых суетливые твари. Аудиодневники для раскрытия сюжета, как в Doom 3 или BioShock. Кооператив на два игрока. М-м-м… Даже если эта игра и опоздала на несколько лет, ее все равно стоит дождаться. ■

АВТОРЫ С ДОТОШНОСТЬЮ, ДОСТОЙНОЙ ЛУЧШЕГО ПРИМЕНЕНИЯ, СТАРАЮТСЯ ВОССОЗДАТЬ КАЖДУЮ ДЕТАЛЬ ИГРЫ 1991 ГОДА.

ФАКТЫ: **2** игрока в кооперативе | **3** эпизода по пять миссий | **15** часов игры

ПОДПИСКА В РЕДАКЦИИ

Оформить подписку на ваше любимое издание стало еще проще!

С июля 2009 года это можно сделать в любом из 72 000 платежных терминалах **QIWI (КИВИ)** по всей России.

Только **первые пятьсот годовых редакционных подписок по 99 рублей за номер.**

Стоимость годовой подписки на 12 журналов – 1188 руб.

На 50% дешевле, чем в розницу!

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ, связанным с подпиской, звоните по бесплатным телефонам **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов России, абонентов сетей МТС, Билайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу **INFO@GLC.RU** или прояснить на сайте **WWW.GLC.RU** в разделе «Подписка».

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то журнал будете получать с ноября.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ « »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 200 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____
область/край _____
город _____
улица _____
дом _____ корпус _____
квартира/офис _____
телефон (код) _____
e-mail _____
сумма оплаты _____

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Рю, Кен и все-все-все
ПОХОЖЕ НА: Mortal Kombat, Tekken, The King of Fighters

Автор:
Дмитрий Карасев

STREET FIGHTER 4

ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ

ЖАНР: Fighting
ИЗДАТЕЛЬ: Capcom
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: Capcom
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1–2
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНТЕРНЕТ: www.streetfighter.com

Street Fighter 4 – это больше, чем файтинг. Это Street Fighter, один из некоронованных королей жанра. Игра, привыкшая задавать моду, а не следовать ей. Игра, признающая только оценку «отлично». Ну а Street Fighter 4 на PC – это больше, чем Street Fighter. Это файтинг, первый за много лет ведущий представитель жанра, добравшийся до персоналок. И теперь жаждущий доказать, что прежние разговоры о его смерти были очень большой ошибкой.

HADOUKEN!

Сериал Tekken всегда покорял фанатов продуманной боевой системой и разнообразием стилей. Mortal Kombat брала киношностью, атмосферой и сюжетом. Решающим аргументом Street Fighter всегда было техническое мастерство. Именно Capcom придумала и довела до ума систему комбо, именно в Street Fighter 2 нам впервые предложили выбрать из непохожих друг на друга бойцов... Но король ушел на покой десять лет назад, сразу после Street Fighter 3: 3rd Strike. Его возвращения мы ждали с замиранием сердца. Нам было интересно, как Capcom будет готовить своего бойца к новому турниру, где прежние заслуги уже не играют никакой роли – ведь выросло целое поколение игроков, для которых словосочетание Street Fighter ассоциируется только с прошедшей эпохой. Тем более что Street Fighter 4 и вовсе предстояло сразиться на чужой территории – на PC.
Что же придумала Capcom, чтобы вновь склонить победу на свою сторону? Один пробный поединок, другой... Все вроде бы по-старому. Знакомые двухмерные арены, привычный обмен ударами до

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.5
ГРАФИКА	9.5
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	9.5
ИНТЕРФЕЙС	9.0

Идеальный баланс старых и новых идей, увлекательный и динамичный геймплей, интересные новации в боевой системе, стильная «комиксная» графика, возвращение знакомых персонажей.

Отсутствие попыток выйти за рамки жанра файтингов, невнятная манера подачи сюжета, отдельные технические огрехи, необходимость покупать геймпад для комфортной игры.

ИДЕАЛЬНАЯ ИГРА КАК ДЛЯ ВЕТЕРАНОВ, ТАК И ДЛЯ ТЕХ, КТО ТОЛЬКО СОБИРАЕТСЯ ВСТУПИТЬ В РЯДЫ «УЛИЧНЫХ БОЙЦОВ».

9.0

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

PC ИГРА НОМЕРА

STREET FIGHTER 4 ДОКАЖЕТ ЛЮБОМУ, ЧТО ФАЙТИНГ МОЖЕТ И ДОЛЖЕН БЫТЬ УДИВИТЕЛЬНО ГЛУБОКОЙ ИГРОЙ.

тех пор, пока запас выносливости одного из бойцов не упадет до нуля. Слегка ошеломляет разве что необычная, стилизованная под ожившие комиксы графика – первое время непривычная картинка захватывает внимание едва ли не больше, чем поединки. Сам стиль Street Fighter заметно изменился, Рю, Кен и другие персонажи за прошедшее время возмужали и обросли мускулами, а радужно-гламурная картинка предыдущих эпизодов стала куда взрослее.

Впрочем, поддавшись видимой простоте поединков и кинувшись в бесконечную череду боев, ты очень скоро поймешь: Street Fighter 4 куда сложнее, чем кажется, а стиль игры заметно изменился. Король «уличных бойцов» одновременно сделал шаг вперед и отступил назад, к Super Street Fighter 2 (которую большинство фанатов считают лучшей игрой в истории сериала). Все эксперименты третьей части ушли в прошлое. Остался EX meter, наполняющийся по мере нанесения ударов врагу и позволяющий проводить комбо различной степени мощности, но теперь к нему добавился так называемый revenge meter. Он, напротив, растет вместе с числом пропущенных ударов и позволяет пускать в ход наиболее разрушительные атаки, так называемые Ultra Combo. Последние настолько смертоносны, что даже камера слетает с насиженного места, дабы показать происходящее в деталях, так же как и в случае с наиболее разрушительными Super Combo. Все это оформлено в лучших японских традициях (разноцветные сполохи, рушащиеся континенты, стена огня на заднем плане) и смотрится крайне впечатляюще. Да и постоянное движение камеры придает поединку должную динамику.

Не стало и блоков – парировать вражеские удары теперь принято с помощью... атак. Специальных приемов, называемых Focus Attack. Они состоят из двух шагов: сперва ты принимаешь вражеский удар на себя, а затем контратакуешь – такая система не дает бойцам «сесть в домик» в углу арены, принуждая к активным действиям. Тем более что Focus Attack позволяют отразить практически любую атаку, кроме самых разрушительных. Причем в качестве ответа можно использовать свое комбо, благо Street Fighter 4 это позволяет. И в то же время можно остановить комбинацию на середине, отпрыгнув или попытавшись оказаться у врага за спиной.

Один нюанс – противник тоже способен перехватить твою контратаку... В итоге бои в Street Fighter 4 превращаются в настоящий ураган с постоянными перехватами инициативы, маневрами и выпадами. Твой, казалось бы, победный удар противник перехватывает сокрушительной комбина-

Ты помнишь, как называется этот прием? Если да, мимо Street Fighter 4 тебе нельзя проходить ни в коем случае.

«БОЛЬШОЙ ПОБЕДА!»

ЗАНГИЕВ ОБЩАЕТСЯ С ВРАГАМИ НА «ЧИСТОМ» РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Расцвет культуры аниме явно не прошел для Street Fighter бесследно.

Главная проблема Ultra Combo – за спецэффектами порой не видно самих бойцов.

цией, доводящей запас жизни почти до нуля, в последний момент тебе удается парировать добивающую серию пинков... Но вместо контратаки ты откатываешься на край площадки, чтобы успеть подготовить нокаутирующую Ultra Combo за секунду до вражеской атаки... Конец первого раунда.

Побеждать в сражениях можно и с помощью клавиатуры... Хотя с геймпадом все же будет удобнее.

THE BATTLE BEGINS

Испугавшись видимой сложности поединков и убежав от боя еще до его начала, ты рискуешь пропустить мимо себя суть Street Fighter 4. А ведь еще древние мастера говорили: «Чтобы научиться Street Fighter 4, хватит и часа, чтобы стать мастером, недостанет и жизни». То есть, конечно, они так говорили не про Street Fighter 4, но смысл игры заключается примерно в том же. Восемь уровней сложности – не шутка...

Нет, действительно не шутка. Движение одного ползунка позволяет до неузнаваемости изменить всю игру. Дело в том, что Street Fighter 4 – это отличный способ разгрузить голову, занять руки и выместить злость на начальство после работы. Творение Capcom можно пробежать от начала до конца за полчаса, не задумываясь о каких-то там комбо и прочих сложностях. Но одновременно с этим Street Fighter 4 докажет любому, что файтинг может и должен быть удивительно глубокой игрой. В нем можно увязнуть с головой, изучая любимого бойца, запоминая приемы, подбирая тактику, вычисляя удобных и неудобных противников. Сама Street Fighter 4 готова подстроиться под любой стиль. Гиганта Абеля, смертельного противника в ближнем бою, можно свалить при помощи серии лихорадочных наскоков, а можно найти последовательность ударов, которая окажется для него слишком быстрой.

Хочешь настоящего испытания? Тогда Street Fighter 4 может превратиться в настоящую игру нервов на запредельной скорости, когда твои пальцы штампуют одну комбинацию за другой, а голова лихорадочно соображает, что лучше – попытаться поймать Кена в захват или специально подставиться под его удар, чтобы затем смести с пути при помощи Ultra Combo... Впрочем, куда легче это понять на собственном опыте. Раунд второй закончен.

YOU WIN!

Если ты думаешь, что вместе с ним закончена и сама игра, ты глубоко ошибаешься. Как только тебе начинает казаться, что Street Fighter 4 превратилась в сливающееся однообразие бесконечных поединков, Capcom ненавязчиво напоминает о возможности внести разнообразие в будни уличного бойца. Хочешь поднять уровень мастерства? Тебе стоит обратить внимание на режим Trial, в котором требуется на бис исполнять различные удары и комбинации – по мере возрастания сложности. Не получается с ходу выполнить удар ногой с разворота в прыжке? Есть опция Practice Mode, дающая столько возможностей для тренировки, что ее можно считать отдельным игровым режимом – наглядное доказательство того, что Capcom держала в уме и тех, кто увидит Street Fighter первый раз в жизни. Любители файтингов со стажем наверняка оценят такую классику, как Survival (жизни героя после каждого боя не восстанавливаются – как долго ты сможешь продержаться?) или Time Attack (попробуй положить врагов на лопатки за максимально короткое время). Жаль, конечно, что Street Fighter 4 не любит крушить машины и бочки, как это делала Street Fighter 2, но ты должен понимать – нельзя получить все удовольствия сразу. Впрочем, как бы ни были талантливы виртуальные бойцы, сражаться с живым противником намного интереснее. Подстроиться под его стиль, разгадать его тактику или навязать свой стиль боя – вот настоящее испытание, тем

Двойной прыжок в прошлом. Теперь им владеет только дебютантка Вайпер.

НЕ СТАЛО БЛОКОВ – ПАРИРОВАТЬ ВРАЖЕСКИЕ УДАРЫ ТЕПЕРЬ ПРИНЯТО С ПОМОЩЬЮ... АТАК. СПЕЦИАЛЬНЫХ ПРИЕМОВ, НАЗЫВАЕМЫХ FOCUS ATTACK.

КТО КОГО?

Именно Street Fighter приучила игроков к большому числу бойцов, исповедующих разные стили. Боксер Барлог или каратист Кен не вызывают никаких вопросов. Но есть в Street Fighter 4 приверженцы и более экзотических единоборств.

Капоэйра – бразильское национальное боевое искусство, возникшее в XVII–XVIII веках на основе танцев африканских рабов и американских индейцев. Приемы капоэйры входят в арсенал Бланки, Ди-Джея и других борцов. Как вид единоборств капоэйра отличается использованием низких стоек, ударов ногами и большим количеством акробатических элементов. Сейчас капоэйру принято считать скорее разновидностью экзотических танцев, чем полноценным боевым искусством. Однако не следует забывать, что чаще всего речь идет о так называемой школе «капоэйра ангола», или ритуальной капоэйре. Полноконтактная капоэйра является настоящим боевым искусством – достаточно сказать, что капоэйристы вполне уверенно чувствуют себя в боях без правил. Главное оружие приверженцев этого стиля – постоянное движение. Даже опытному бойцу трудно нанести удар в цель, которая ходит вокруг него колесом.

Как драться с капоэйристом, который сам не знает, где окажется через секунду?

Муай-Тай – национальный тайский вид боевых искусств, зародившийся в древности в Южной Азии и послуживший впоследствии основой кикбоксинга. Акцент в нем делается на удары локтями и коленями (также практикуются удары кулаками и ступнями, отчего муай-тай называют боем восьмипалых). Кроме того, в муай-тай в отличие от кикбоксинга применяются захваты и броски. До XX века муай-тай представлял собой исключительно прикладную дисциплину – ему обучали солдат на случай, если им придется драться безоружными. Именно поэтому в муай-тай активно применялись удары по наиболее уязвимым точкам, призванные «на раз» выключать противника. В общем, ты понял – бойцам вроде Сагата и Адона в темном переулке лучше не попадаться.

Фирменный Tiger Kick Сагата и в жизни опасное оружие, при (не)удачном попадании способное покалечить человека.

Боевое самбо – разновидность самбо, превращенная из спортивного искусства в боевое. Самбо, напомним, один из самых молодых видов спорта, основы которого были заложены в 30-е годы в СССР Василием Ощепковым и Виктором Спиридоновым. Базой для него стали дзюдо и национальные виды единоборств народов СССР. Чуть позже появилась специальная версия самбо для нужд армии. От обычного оно отличается расширенным арсеналом болевых и удушающих приемов (заимствованных из дзюдо), а также применением травмоопасных ударов. Как и муай-тай, боевое самбо предназначено не для демонстрации техники, а для как можно более скорого устранения противника. В Street Fighter 4 боевое самбо принес француз Абель.

В СССР боевое самбо не было спортивной дисциплиной и являлось запрещенным для гражданских лиц. Рассекретили его лишь к выходу Street Fighter 2.

Рестлинг – весьма популярное за границей развлечение, а потому в его поклонниках ходит немало персонажей Street Fighter, начиная с испанца Веги и заканчивая советским борцом Зангиевым (который, если верить Capcom, тренировался в тайге на медведях). Надо учесть, речь идет не о современном американском шоу, а о старом рестлинге, зародившемся на рубеже XIX–XX веков и представлявшем собой показательные выступления борцов. Арсенал рестлеров включал приемы из самых разных стилей борьбы, что делало их весьма опасными противниками (опять же доказано в боях без правил). Новичок Street Fighter 4 Эль Флуэрте представляет мексиканскую разновидность рестлинга – «люча либре». Вот эта комбинация вольных единоборств и художественной гимнастики. К настоящим единоборствам никакого отношения уже не имеет.

Лючадоры – каскадеры и акробаты, но никак не бойцы.

Борьба сумо в Street Fighter представлена Хондой – «человеком-горой» из Японии. Патриотические чувства Capcom можно понять, но на самом деле сумо никогда не было боевым единоборством. Правила сумо сложились в эпоху Хэйан (794–1185 годы), оно выступало важным ритуалом императорского двора и служило своеобразным аналогом рыцарских турниров. Не стоит считать, что борцы сумо «давят животом» – арсенал сумоиста не беднее, чем у любого другого борца. Но все же для «уличного бойца» этот стиль не кажется подходящим.

Сумо слишком «ритуальный» вид спорта, чтобы его можно было использовать в уличной драке.

более что исход поединка зависит от умения грамотно вести бой не меньше, чем от навыка бить по клавишам с сумасшедшей скоростью.

Предусмотрен, конечно, и «сюжетный» режим, в котором избиение неприятелей одного за другим сопровождается анимационными вставками, как бы раскрывающими подоплеку происходящего. «Как бы» – потому что сюжетные сценки в стиле все тех же оживших комиксов навевают только тоску и ничего больше. Действия в них нет, мотивации у героев тоже нет, диалоги протекают на уровне старшей группы детского сада: «Щас как дам больно!» – «Нет, это я тебе дам!» Постороннему человеку будет крайне сложно понять, почему Гайл мечтает добраться до Байсона и что забыл в этих разборках Сагат. Так что, пока не начался третий раунд, рекомендуем срочно прочитать врезку, раскрывающую основные сюжетные перипетии, – меньше будет возникать вопросов...

Всякий раз, когда проводишь Super/Ultra Combo, лицо противника становится очень... кхм... удивленным.

В синем – Абель, один из шести новых героев. Над ним... А в общем-то уже и не важно.

CONTINUE?

Идеальных игр и непобедимых бойцов не бывает. Одну оплошность с сюжетом игре вполне можно простить, тем более что искать недостатки в технике исполнения Street Fighter 4 – затея, заранее обреченная на провал. Такое чувство, что Capcom все эти десять лет занималась именно тем, что полировала игру и доводила ее до ума. Предусмотрено все, вплоть до отличного саундтрека и разнообразного дизайна арен, обитатели которых живут собственной жизнью.

Да, есть отдельные огрехи – кому-то приходится покопаться в графических настройках, чтобы игру запустить, кто-то жалуется на проблемы с графикой уже в

ИСТОРИЯ В КАРТИНКАХ

Разбираться в сюжете Street Fighter – занятие не из легких. Ясность изложения никогда не входила в число достоинств Street Fighter, события из разных игр нередко противоречат друг другу, а Street Fighter 3 и вовсе не имеет к сериалу сюжетного отношения. И все же попробуем внести ясность.

Итак, знакомьтесь, это Сагат. Именно в его лысую голову в 1987 году пришла идея собрать лучших бойцов мира на одном турнире. Великому мастеру муайтай и лучшему бойцу Южной Азии очень хотелось стать лучшим во всем мире. Это его и сгубило – в финале турнира молодой Рю уложил гордость Таиланда, неожиданно открыв в себе «древние мистические силы».

С тех пор так и повелось, что события каждой Street Fighter, открывающей очередную цифру (два, три, четыре), вращаются вокруг нового турнира. В «промежуточных» играх герои просто шатаются по свету, выясняя между собой отношения. Отношения эти сложны и запутанны, но условно персонажей можно поделить на две команды.

Это – эмблема бандитского синдиката Shadaloo, вокруг которого группируются «злые». Изначально им правил Сагат, но позже власть перешла к Байсону – знатному телепату с манией мирового господства. Сюда же входят Барлог, Вега и Сет. «Добрые» либо имеют счеты к Shadaloo (Гайл мстит за смерть напарника, Чун-Ли – за отца-полицейского), либо счеты у самих Shadaloo есть к ним (к Рю, например).

Именно Байсон выступил организатором турнира в Street Fighter 2 (они с Сагатом хотели отомстить «хорошим»). Хотя турнир и закончился его смертью, Байсон вскоре воскрес и занялся довольно удачными экспериментами по выведению суперсолдат. Однако для окончательного успеха ему нужны «мистические силы» Рю. Чтобы заманить его в ловушку, и объявляется новый турнир – о нем рассказывает Street Fighter 4.

самой игре. Но опять же это так, в порядке предупреждения и констатации того факта, что никто в нашем мире не идеален – хотя Street Fighter 4 удалось подойти к этой черте более чем вплотную.
От фактов никуда не денешься: у Capcom получился практически идеальный файтинг. Глубокий, умный, способный стать и простым развлечением на пару вечеров, и серьезным вызовом. Игра, одинаково интересная как новичкам, так и ветеранам. Да, Street Fighter 4 даже не пытается шагнуть за границы файтингов, но в своей дисциплине игра почти достигла совершенства. Кто-то с удовольствием познакомится с необычным жанром, а кто-то заново откроет для себя Street Fighter, но обиженным не уйдет никто. Долгожданное возвращение файтингов на PC состоялось. Ты еще не бросил вызов Street Fighter 4? Исправь ошибку, пока не поздно, – третий раунд не должен пройти без твоего участия.

О КОМПАНИИ

1987

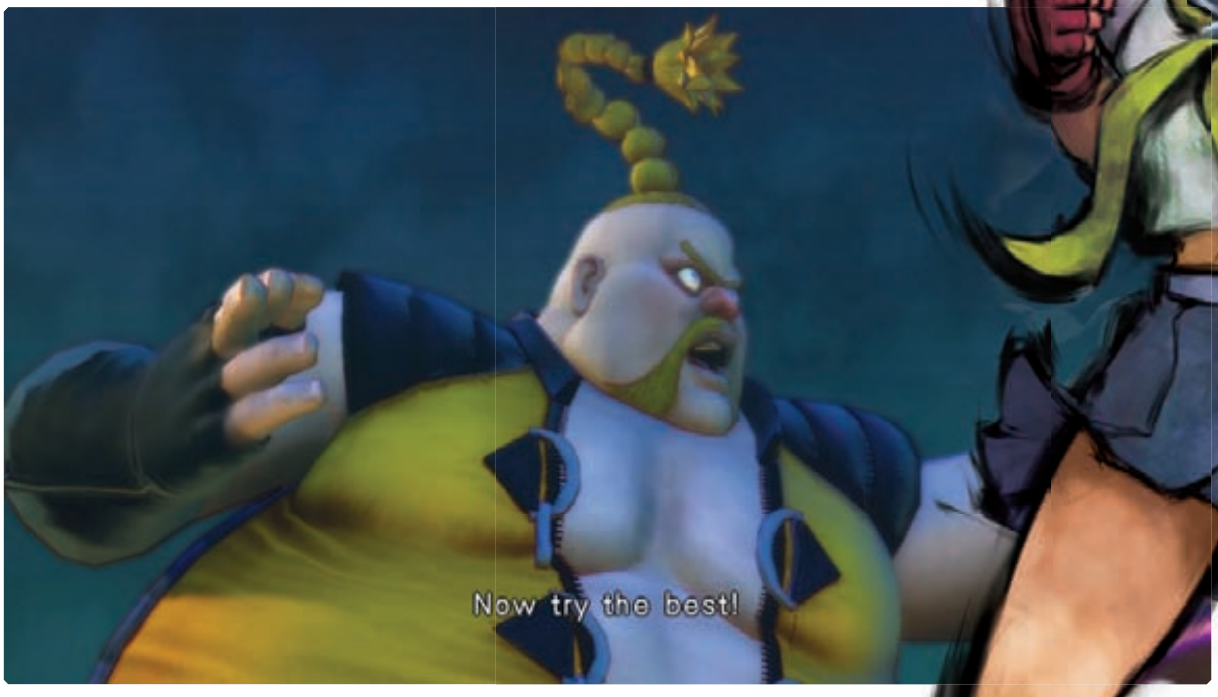
Capcom выпустила самый первый эпизод Street Fighter, играть в котором можно было только за Рю или Кена. Из других знаменитых впоследствии героев в ней засветились Ген и Сагат.

1991

С выходом Street Fighter 2: The World Warrior начинается настоящая слава «уличного бойца». Именно эта игра первой предложила большой выбор непохожих друг на друга персонажей.

1997

С игры The New Generation стартовал сериал Street Fighter 3, ставший самым экспериментальным из всех (достаточно сказать, что Capcom отказалась почти от всех старых героев). Однако повторить прежние успехи игре не удалось.



Толстяк, весельчак и мастер кунг-фу Руфус, безусловно, одна из главных находок Street Fighter 4.

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb
ПОХОЖЕ НА: The Lost Vikings, так или иначе все платформеры

Автор:
Денис Кублицкий

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

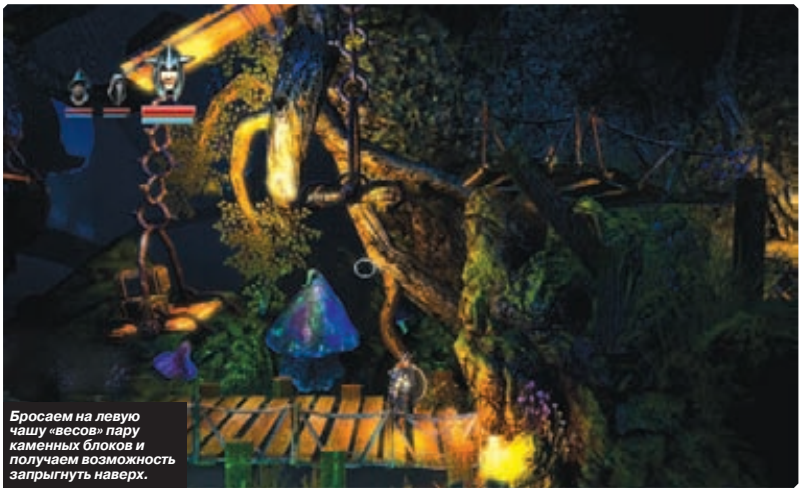
TRINE

ТРОИЦА

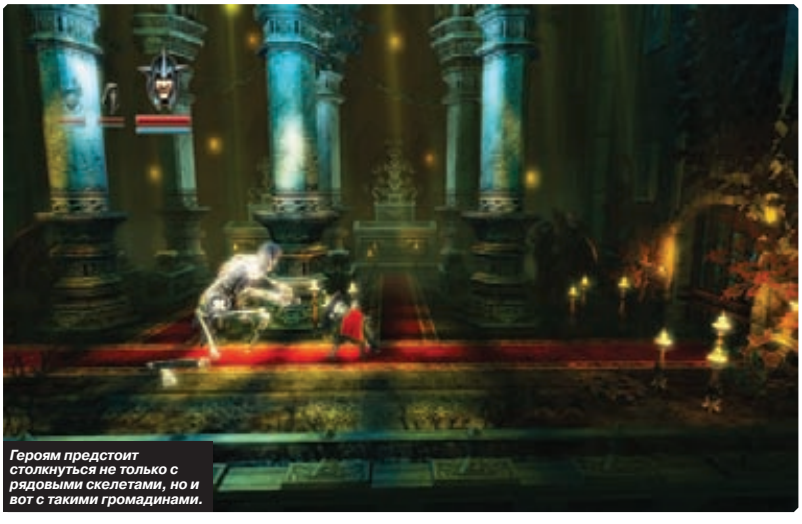
- **ЖАНР:** Platformer
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Nobilis
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** GFI/Руссобит-М
- **РАЗРАБОТЧИК:** Frozenbyte
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–3
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один CD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.trine-thegame.com

Физическими головоломками в наше время никого не удивишь, да и проекты на рынке представлены самые разнообразные: Armadillo Run, Crayon Physics Deluxe, World of Goo и десятки менее популярных игр, в том числе на флеше: выбирай – не хочу. Однако примечательных попыток скрестить ньютоновскую физику и классический платформенный геймплей еще не было. Впрочем, Trine замечательна не только этим.

В некотором царстве-государстве случилась беда: король умер, не оставив после себя законного наследника. Война за трон повергла страну в пучину хаоса, и когда в королевстве повсеместно стали появляться живые мертвецы, некому было дать им достойный отпор. Но воровке, решившей проникнуть в Астральную академию, не было до этого дела – ее привлекала только жажда наживы. Пробравшись по раскачивающимся платформам и подвесным цепям, она



Бросаем на левую чашу «весов» пару каменных блоков и получаем возможность запрыгнуть наверх.



Героям предстоит столкнуться не только с рядовыми скелетами, но и вот с такими громадинами.

TRINE ВТРОЕМ

В Trine можно играть вдвоем и даже втроем, но пока только на одном компьютере и в кооперативном режиме. Управлять можно как с помощью геймпада, так и с различных клавиатур и мышек (данная возможность появилась в патче 1.02, необходимы USB-мыши и USB-клавиатуры). В кооперативном режиме игрокам доступны все те же умения, что и в синглплеере, но количество вариантов прохождения еще больше. Например, маг может раскачать платформу, на которой стоит рыцарь, что позволит ему прыгнуть на большее расстояние. Рыцарь в свою очередь может метнуть ящик, на котором примостилась воровка, – так можно перебраться через озерцо с кислотой или лавой. При этом персонажей по-прежнему можно менять друг с другом в любой момент. Воровка, выбравшись с помощью стрелы-кошки из ямы, может поменяться местами с магом, который поднимет оставшихся внизу персонажей наверх с помощью левитации. В общем, прохождение игры зависит только от вашей фантазии. Что уж говорить о том, что расправляться с врагами втроем куда веселее. Хотя по Сети пока играть нельзя, разработчики планируют добавить эту возможность. Впрочем, единственный недостаток игры втроем на одном компьютере – необходимость тесниться перед монитором.

оказалась в хранилище (и как только ее пустили защитные чары?!), полном золота и драгоценностей. Но более всего ее заинтересовал сундук с древним артефактом – тем самым Trine. Ну а мага, мирно дремавшего у своего телескопа, и рыцаря, тренировавшегося в подземельях академии, привлек шум – тут-то наши герои и встретились да при этом оказались связаны силой артефакта. Именно поэтому один персонаж может превращаться в другого, а герои возрождаются после смерти, если хотя бы один из них остается в живых. Несмотря на этот удивительный факт, новым знакомствам никто рад не был, поэтому троица тут же начала искать способ избавиться от неприятной компании.

ТРОЕ ИЗ ЛАРЦА

Незамысловатая завязка объясняет, как под твоим началом оказываются три персонажа, между которыми можно переключаться в любой момент. Воровка умеет стрелять из лука, а стрела с веревкой и крюком-кошкой вместо наконечника позволяет героине уцепиться за любую деревянную поверхность. Маг способен создавать ящики и обладает искусством телекинеза, а рыцарь ловко орудует мечом и блокирует щитом атаки. Главное же, что все объекты в мире игры повинуются законам физики: падают, отскакивают, ломаются и переворачиваются, всячески усложняя или упрощая героям дальнейший путь. Если бы не это, носить бы Trine ярлык «очередной платформер со смазливой мордашкой», но именно физическая природа проекта позволяет игроку проходить уровни различными способами. Воровка заберется наверх с помощью крюка-кошки, маг соорудит лестницу из ящиков, а рыцарю придется долго пыхтеть, прыгая с платформы на платформу. Уничтожать скелетов еще интереснее: воин легко изрубит их мечом, вовремя блокируя атаки, воровка осыплет стрела-

Некоторые ящики плавают в воде – из них можно соорудить «мостик».

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.5
ГРАФИКА	9.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	9.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

+ Необычная задумка, множество вариантов прохождения, великолепная графика, отличная музыка, хитро спрятанные тайники и баночки с опытом.

– Игра может показаться слишком короткой и простой, интерфейс неопрятен, озвучивание персонажей в английской версии оставляет желать лучшего.

КРАСИВАЯ СКАЗКА С НЕТИПИЧНЫМ ГЕЙМПЛЕЕМ. ВПОЛНЕ ВОЗМОЖНО, ЛУЧШИЙ ПЛАТФОРМЕР ГОДА.

9.0

ми, держась подальше от врагов, а маг просто «нарисует» над головой неприятеля ящик – правда, для этого потребуется потратить немного энергии. Из более нетривиальных способов: прыгнуть на нежить сверху (рыцарь), раскачаться на веревке и пнуть врага ногами (воровка) либо завалить врага камнями, перемещая их с помощью телекинеза (очевидно, маг).

Авторы дают игроку просто море возможностей при прохождении. Трубу, стреляющую огненными шарами, можно загородить ящиком. Можно миновать огонь, прикрывшись щитом, а то и вовсе перелететь над ловушкой, зацепившись за висящую сверху платформу. Окончательный выбор создатели оставляют игроку, лишь изредка намекая на то, что в некоторых местах лучше использовать какого-то конкретного персонажа: например, перемахнуть над пропастью на веревке или покрутить колесо, используя телекинез. И даже если один из трех персонажей погибнет, он возродится при достижении контрольной точки, которые в изобилии разбросаны по уровням. Да что там, даже при смерти всех героев они появляются на последнем чекпойнте: в отличие от создателей первых платформеров ребята из Frozenbyte очень уважительно относятся к нервам игрока. Пусть ветераны, пробегающие Super Mario Bros. с закрытыми глазами, это и не одобрят, всем остальным – радость.

ТАЙНЫЙ ОПЫТ

На каждом уровне помимо зелий, восстанавливающих здоровье и энергию персонажей, можно найти колбы с непонятной зеленой жидкостью. Собрав полсотни таких баночек, персонажи получат новый уровень и одно очко опыта, которое можно потратить на развитие какого-либо умения из трех. Маг обучится создавать планки, а не только ящики, воровка освоит стрельбу огненными стрелами (с их помощью можно ломать доски и поджигать факелы), а воин обзаведется двуручным молотом. Умения персонажей можно прокачать до максимального уровня, но для этого придется отыскать практически все банки с опытом, а они иногда запрятаны очень хитро. Некоторые скрыты за объектами, другие находятся в, казалось бы, недоступных местах: чтобы попасть туда, приходится использовать все мыслимые умения и строить хитрые конструкции из ящиков и планок. Часть тайников находится под водой: для быстрого погружения отлично подойдет рыцарь, который топором идет ко дну, а уж исследовать подводные просторы лучше в образе воровки или мага. Помимо бутылочек герои найдут еще и сундуки с артефактами – все найденные предметы несколько облегчают прохождение. Артефакты повышают запас здо-

ИГРА ПОСТОЯННО СТАВИТ ПЕРЕД ТОБОЙ НОВЫЕ ЗАДАЧИ И НЕ ДАЕТ ОТОРВАТЬСЯ НИ НА СЕКУНДУ.

О КОМПАНИИ

2001 — Основана финская компания Frozenbyte. Штаб-квартира компании находится в Хельсинки, а штат сотрудников на данный момент – около 20 человек.

2005 — Закончена работа над первым коммерческим проектом Frozenbyte – шутером с видом сверху Shadowgrounds. Несмотря на долю критики, игра была принята благосклонно. Отдельных почестей удостоился саундтрек.

2007 — Выходит продолжение Shadowgrounds с подзаголовком Survivor. Три игровых персонажа, больше оружия, улучшенная графика – в общем, типичный сиквел.

С помощью телекинеза маг может навести мост над пропастью.

Одна из секретных комнат, куда можно попасть, только проплыв под водой.

Экран опыта персонажей и инвентарь выглядят бедновато. Особенно на фоне великолепной графики.

ровья и энергии, усиливают защиту персонажей или увеличивают наносимые ими повреждения. Самые редкие вещички позволяют дышать под водой или восстановить здоровье, а особо полезный артефакт может даже воскресить персонажа, но лишь один раз за карту.

ОЖИВШАЯ СКАЗКА

Уровни Trine великолепны. Даже не верится, что над их дизайном работал всего один человек. Подземелья замка и полузатопленные пещеры с кристаллами, мрачный лес и кладбище драконов, холлы академии и залитые лавой коридоры темной башни… Локации отличаются не только внешним видом, но и ловушками. Только приноровишься уворачиваться от огненных шаров, тебе на голову упадет шипованное ядро. Наловчишься прыгать по раскачивающимся платформам – добро пожаловать на берег озера с ядовитой водой. Игра постоянно ставит перед тобой новые задачи. Хотя многие из них и решаются похожими способами, Trine не дает оторваться ни на секунду. К тому же ты всегда можешь занять себя поисками другого решения (если что, на YouTube уже полно разнообразных вариантов прохождения) или поставить совсем нетривиальную задачу – одолеть уровень, используя только одного героя. Так или иначе, на прохождение каждой из 15 локаций уходит 20–30 минут, поэтому они не успевают надоесть. И тебе обязательно захочется пройти часть уровней снова, чтобы непременно найти все тайники и отыскать зеленые склянки с опытом. Пожалуй, для полного счастья игрокам не хватает только редактора карт – уж больно Trine коротка. Очень хочется поэкспериментировать, самостоятельно создавая задачки и комбинируя ловушки. Ждет ли нас продолжение от Frozenbyte? Как знать… Очевидно, в немалой степени это будет зависеть от коммерческого успеха игры. А мы можем со всей уверенностью говорить, что Trine стоит каждой потраченной на нее копейки. Это подлинный шедевр от скромной, но очень талантливой финской студии.

Слишком темно? Зажги висящий на стене факел с помощью огненной стрелы. Ага, прямо как в Thief.

Предпоследний уровень надолго запомнится тебе потоками лавы.

ТЕБЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО ЗАХОЧЕТСЯ ПРОЙТИ ЧАСТЬ УРОВНЕЙ СНОВА, ЧТОБЫ НАЙТИ ВСЕ ТАЙНИКИ И ЗЕЛЕНЫЕ СКЛЯНКИ С ОПЫТОМ.

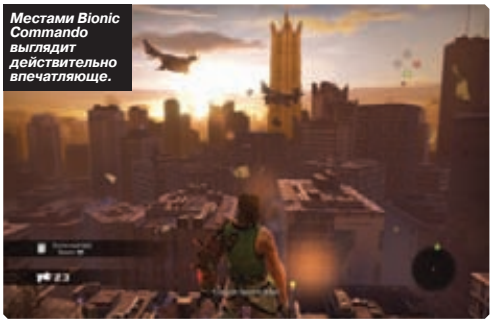
Создаем над скелетами планку и наслаждаемся результатом.

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Spider-Man: Web of Shadows, Stranglehold

Автор:
Кирилл Перевозчиков

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!



Местами Bionic Commando выглядит действительно впечатляюще.

BIONIC COMMANDO

ЖЕЛЕЗНОЙ ХВАТКОЙ

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **РАЗРАБОТЧИК:** GRIN
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–8
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.bionic-commando.com

Про Bionic Commando мы уже немало и подробно писали в июльском номере. С тех пор многое изменилось: игра благополучно вышла на консолях и получила вполне положительную прессу, несмотря на некоторые очевидные недостатки. Спустя ровно два месяца Bionic Commando наконец-то добралась до ПК – и оказалась даже лучше, чем мы могли ожидать.

ЭФФЕКТ МАСШТАБА

Современные технологии позволяют создавать впечатляющие по размерам уровни, даже целые города. Не удивительно, что каждый новый способ передвижения по ним – отдельная радость. Assassin's Creed подарила игрокам средневековый паркур, Prototype и Infamous перенесли его в условно-настоящее время и добавили суперспособности. Игры про Человека-паука могут быть сколько угодно плохими, но путешествия по Нью-Йорку на паутине захватывают дух как ничто другое. Bionic Commando достигла в этом плане, кажется, наивысшей точки развития. А ведь достаточно было всего лишь дать в руки Человеку-пауку автоматическую винтовку.

ДРУГ ГОСУДАРСТВА

У Bionic Commando достаточно мощная предыстория – в июльском номере «РС ИГР» был на эту тему подробнейший репортаж Сергея Думакова, поэтому ограничимся базовыми вещами. В 1987 году вышла Bionic Commando (издатель – Capcom) – игра, в которой нельзя было прыгать, зато в конце можно было убить Гитлера. В 2009 году вышла Bionic Commando (издатель тоже Capcom) – игра, в которой нельзя в конце убить Гитлера, зато можно прыгать. Объединяет два проекта не столько вездесущая уберкорпорация Capcom, сколько история про бионических солдат – людей с модифицированными конечностями, отдаленно напоминающими кибернетические. Дальше на словах получается удивительная глупость: вымышленный город Вознесение террористы формирования БиоРейх жахают бомбой страшной ядерной силы. Отставному био-коммандо Нэйтану Спенсеру дарят обратно механическую руку и выпускают на свободу – с условием творить в разрушенном городе доброе и вечное. Нэйтан на всякий случай отказывается, но усатый мужчина по имени, простите, Супер Джо показывает ему фотографию пропавшей любимой девушки и делает многозначительную паузу. Делать нечего.

ЗАВТРА ВОЙНА

Разрушенный город полон солнца, сиреневой радиации и террористов в характерных оранжевых костюмах. У нас в ответ есть классический пистолет-пулемет, несколько гранат и страшной силы бионическая рука (на самом деле это неполный список оружия, по ходу игры тебе встретятся еще четыре наименования). Фокусы с рукой со стороны действительно очень похожи на способности Человека-паука. Можно беспрепятственно передвигаться по уровням (город, к сожалению, для исследований закрыт – радиация, крайне вредная для бионических конечностей, не пускает дальше пределов отдельной карты, а уровни разделены частыми загрузочными экранами), притягивать и подбрасывать в воздух предметы и людей, весело срывать с рельс вагоны заброшенной монорельсовой дороги (иногда они очень кстати падают на скопления оранжевокостюмных людей). Сам процесс перемещения сделан удобно и захватывающе: можно прицепиться куда угодно, насколько хватит руки, а движок помогает целиться и выделяет удобные точки. Более того, специальным значком обозначается момент, когда лучше всего отпустить правую кнопку мыши, чтобы немедленно получить максимальную скорость и покрыть нужное расстояние до следующей точки сцепления. На клавиатуре и мыши биорука работает как часы – хотя на тех же консолях, к примеру, нужно очень долго привыкать к ее системе прицеливания.

Вообще, о преимуществах ПК-версии стоит сказать отдельно, хотя некоторые из них достаточно очевидны. Долгие и раздражающие загрузки, проседания FPS, проблемы с прицеливанием и биорукой – все это осталось на Xbox 360 и Playstation 3. ПК-версия, правда, не позволяет самостоятельно менять графические настройки и нежно намекает, что надо бы подключить геймпад от Xbox 360 (все действия почему-то обозначены кнопками этого устройства, приходится залезать в настройки и самостоятельно узнавать, что к чему). Но первое восполняется отличной оптимизацией, а на второе лучше сразу перестать обращать внимание – компьютерное управление куда удобнее и отзывчивее.

ОСТАВЬТЕ СНЕЙКА В ПОКОЕ

Но вернемся к Нэйтану. Голоса в его голове, оранжевые террористы и немногочисленные роботы, в том числе летающие, – вот практически полный список персонажей гриновской драмы. Зарубежная пресса почему-то склонна снисходительно сравнивать сюжет игры с Metal Gear Solid, но его основная, на наш взгляд, проблема – очень скромное количество собственно сюжетных сцен. В остальном претензии минимальны: это вполне сносная палп-фантастика с драматическим концом и парой неожиданных сюжетных поворотов. Гораздо интереснее наблюдать, какие вещи GRIN вытворяет с довольно скромным набором контента. В игре буквально два с половиной вида человекообразных противников, но крайне интересные перестрелки и ситуации. Небольшие группы террористов не слишком опасны (с ними весело расправляться за считаные секунды, главное – были бы патроны), зато летающие и прямоходящие роботы могут заставить тебя потанцевать. Первых можно усмирить, если притянуться биорукой и пнуть светящийся квадрат у них на спине, а вторые уязвимы к ракетам, хотя и сами их пускают с большим удовольствием. Некоторые способности открываются только по мере прохожде-

Озвучивает Спенсера, кстати, вокалист группы Faith No More Майк Паттон (Mike Patton).

Такие милые пиксельарт-бонусы разбросаны по уровням – за них можно открыть новые костюмы, арт и прочие приятные мелочи.

ДОЛГИЕ И РАЗДРАЖАЮЩИЕ ЗАГРУЗКИ, ПРОСЕДАНИЯ FPS, ПРОБЛЕМЫ С ПРИЦЕЛИВАНИЕМ И БИОРУКОЙ – ВСЕ ЭТО ОСТАЛОСЬ НА XBOX 360 И PLAYSTATION 3.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

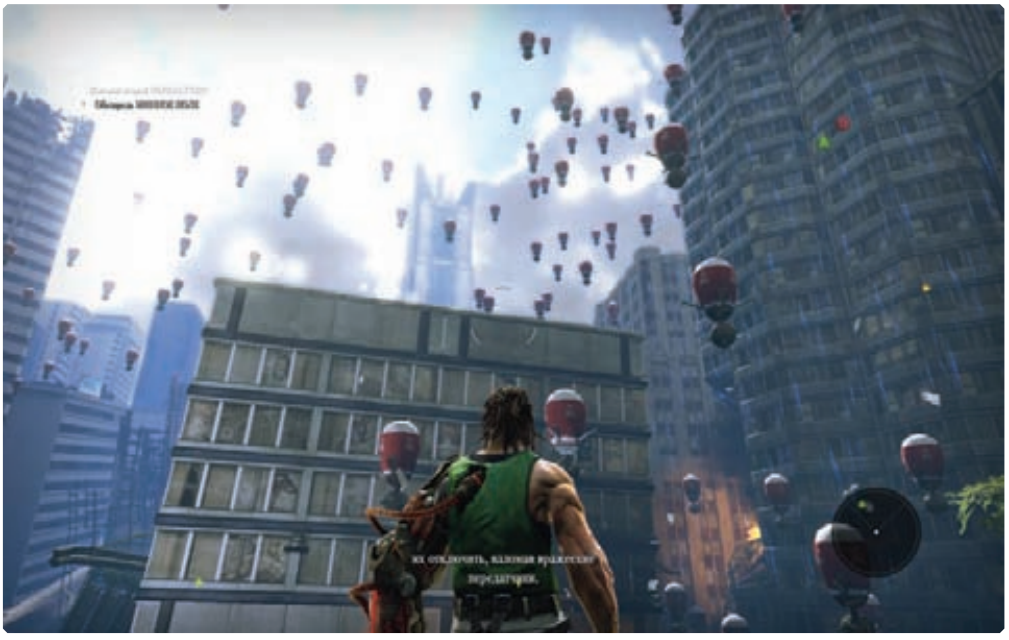
ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Сочетание фокусов с биорукой и удачных перестрелок, уникальные стиль и атмосфера, удобное управление, улучшенная графика, отличный мультиплеер.

Некоторая несбалансированность и другие раздражающие мелочи не позволяют нам назвать игру лучшим экшеном этого лета.

BIONIC COMMANDO ОБРАЗЦА 2009 ГОДА: МАСШТАБНЫЙ, ИНТЕРЕСНЫЙ, КРАСИВЫЙ БЛОКБАСТЕР, УНАСЛЕДОВАВШИЙ НЕКОТОРЫЕ НЕДОСТАТКИ ИГР ДВАДЦАТИЛЕТНЕЙ ДАВНОСТИ.

8.0



Минные поля доставляли много неприятностей на консолях, но на ПК проходятся без особых проблем благодаря удобному управлению.

О КОМПАНИИ

1997 В Стокгольме, Швеция, братьями Андерссонами основана компания GRIN.

2007 Компания расширяется, открывая офисы в Барселоне и Готенбурге.

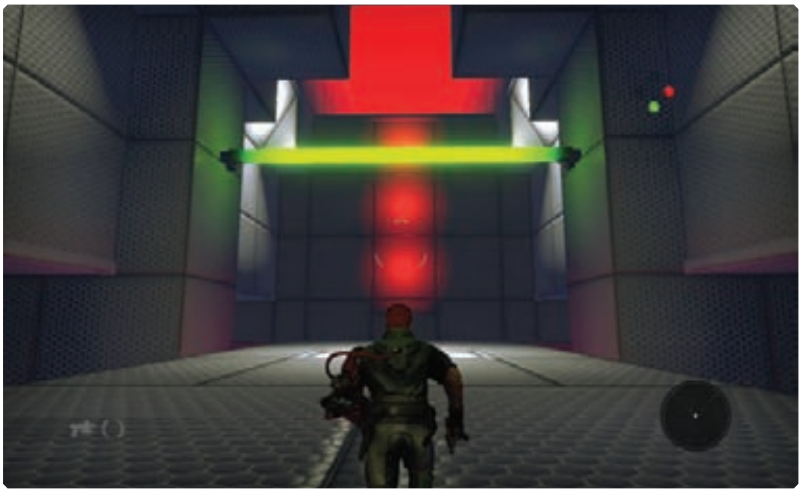
2009 Офисы в Готенбурге и Барселоне закрываются по причине финансового кризиса.

ния – организм Нэйтана за долгое время разлуки отвык от чудо-протеза, но постепенно вспоминает старые приемы. Например, тебе не сразу позволят кидаться противниками и бетонными глыбами, зато взламывать вражеские трансмиттеры (самое распространенное задание уровня в игре) можно уже с самого начала.

СОЛНЦЕ БЕЛОГО ЦВЕТА

Дополнительный смысл в Bionic Commando вкладывает очень стильное художественное и техническое исполнение. Никогда постъядерный город не выглядел одновременно таким покинутым и жизнерадостным. Лучи солнца пробиваются сквозь бесконечные небоскребы с растяжками Pepsi, NVIDIA и вымышленной корпорации Tri-Cell. В центре огромного города есть почти настоящие джунгли («центральный парк»), внутри которых прячется грандиозная библиотека, выполненная в старинном архитектурном стиле. Внутри непременно последует грандиозная перестрелка с людьми в тяжелой черной броне – один из самых запоминающихся моментов в игре. Bionic Commando начинает играть на контрастах и выигрывает. Здесь нет никаких сверхъестественных технологий, но графика смотрится отлично (ПК-версии достались также текстуры высокого разрешения), а визуальный стиль делает игру уникальной.

Еще GRIN постоянно вспоминает и цитирует здоровые и не очень видеоигровые традиции. Здесь очень… м-м-м… олдскульные боссы с огромными полосками жизни и индивидуальным подходом для уничтожения. Здесь совершенно очаровательные ограничения по продвижению – перед входом в заветный загрузочный тоннель может возникнуть силовое поле. Тебе придется разбираться с похожими на горилл роботами, иначе никак. Здесь, наконец, целый уровень проходит на ГИГАНТСКОЙ шагающей машине биотеррористов – где-то внизу проносится город, где-то наверху ждет коварный босс. Как дань традиции и оригиналу 1987 года выпуска – пикселизованные значки бонусов (можно открыть костюм того самого Спенсера из Bionic Commando номер раз!) и похожий на фашиста неглавный злодей. Даже удивительно, как все это удачно складывается в цельную картину, в которой смешалось будущее, прошлое и настоящее.



Обучающие уровни передают привет игре-оригиналу 1987 года выпуска и особенно недавнему ремейку Rearmed.

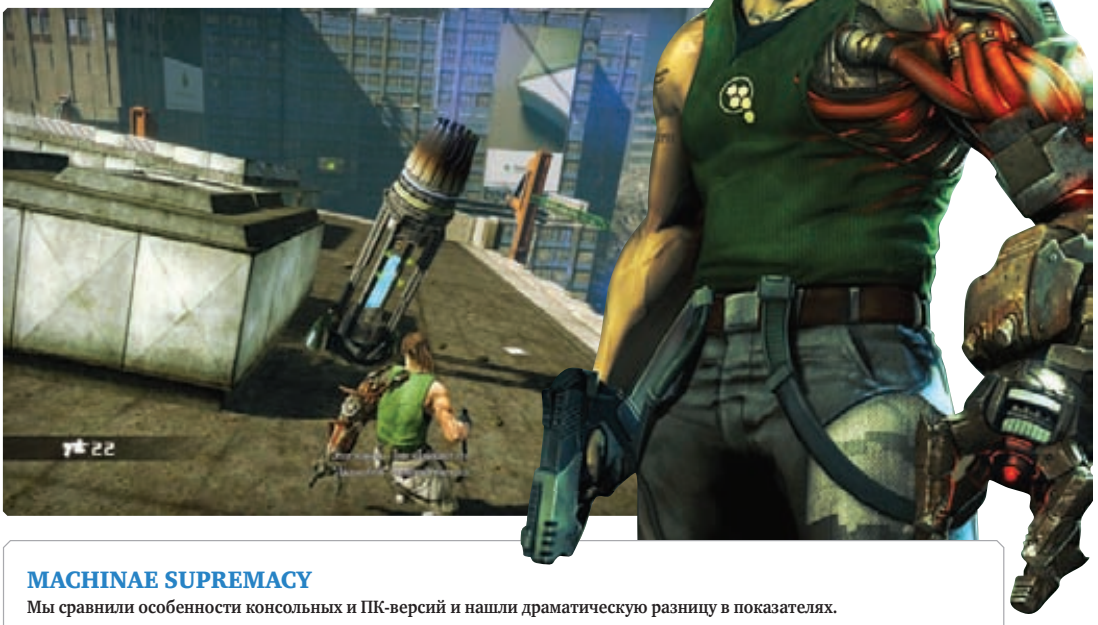
СЕТЬ

К тому же надо понимать, что Bionic Commando – это не только десятичасовая одиночная кампания, но еще и отличный мультиплеерный режим. Ближайший аналог: Unreal Tournament 3 встречается со Spider-Man. Здесь, правда, есть лимит в восемь игроков и всего три стандартные схемы: Deathmatch, Team Deathmatch и Capture the Flag. Но зато внутри творится самый необычный многопользовательский экшен от третьего лица в этом году (по крайней мере до пришествия на наши сверкающие мониторы Red Faction Guerrilla). Игроки обладают полным набором способностей Нэйтана – со страшной скоростью перемещаются по уровню, хватают оружие телескопиче-

TRY NOT TO GET YOURSELF KILLED. BUT SPENCER… DON'T TRY TOO HARD.

(ГОЛОС В РАЦИИ)

В таких капсулах с небес падают новые образцы оружия.



MACHINAE SUPREMACY

Мы сравнили особенности консольных и ПК-версий и нашли драматическую разницу в показателях.

X360/PS3
Обычные текстуры
Нестабильный FPS, особенно на PS3
Неудобная система прицеливания на геймпаде
Долгие и частые загрузки уровней

ПК
Текстуры высокого разрешения
Высокая производительность даже на средних машинах
Мышь, клавиатура – надежная связка для Bionic Commando
Количество загрузок не изменилось, зато их время в среднем не превышает 5–6 секунд

ВЕЛИКИЙ & МОГУЧИЙ

Локализация от «1С» выполнена в виде русских субтитров. Перевод находится на вполне приемлемом уровне, правда с некоторыми внутриигровыми терминами мы бы поспорили – если BioReign переведен крайне адекватно (БиоРейх), то наш любимый прием Death From Above отчего-то назван Бомбочкой. И да, «1С», мы очень старались, но так и не нашли ни в одном словаре слова «имперцы».

ДАЖЕ УДИВИТЕЛЬНО, КАК ВСЕ СОСТАВЛЯЮЩИЕ ИГРЫ УДАЧНО СКЛАДЫВАЮТСЯ В ЦЕЛЬНУЮ КАРТИНУ, В КОТОРОЙ СМЕШАЛОСЬ БУДУЩЕЕ, ПРОШЛОЕ И НАСТОЯЩЕЕ.

С самого начала Нэйтану мерещится что-то неладное. Обрати внимание, что человек на полу и слева – одно и то же лицо.

Вода в игре красива, но смертельно опасна – есть только небольшой шанс, что ты успеешь зацепиться за близлежащую стену, пока будешь тонуть.

скими руками, высоко прыгают и могут карабкаться по зданиям. Игра плавно превращается в самый настоящий вертикальный шутер: важно глядеть не только по сторонам, но также вверх и вниз. Все необычно и очень быстро. Есть, правда, некоторые проблемы с поиском игры и соединением с патентованными серверами Capcom, но они меркнут перед весельем, которое разворачивается на специально созданных для мультиплеера картах.

ЗАКАТ

Конечно, Bionic Commando не так близка к идеалу, как нам того бы хотелось. Искусственные радиационные ограничения на картах отчаянно стараются испортить нам жизнь, герой по-прежнему умирает при каждом первом контакте с водой (десятитонная рука тянет вниз), а мерзкие снайперы слишком часто посягают на наше право спокойно покачаться на веревке с металлической клешней на конце. 20 лет назад игры делались бескомпромиссно злыми – гарантированная смерть от одной пули, никаких сохранений и чекпойнтов. Современное творение GRIN в этом плане, несомненно, гуманнее – достаточно привыкнуть к управлению, разогнаться и лететь вперед, наблюдая, как огромные небоскребы тонут в лучах заката. Это лучшие моменты Bionic Commando. ■

ПОЙДЕТ: Процессор 1GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 64Mb
ПОХОЖЕ НА: Battlefield 1942, Team Fortress 2

Автор:
Денис Кублицкий

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★½ 7.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

+ Небольшой размер клиента, автоматическая установка, краткий курс обучения, простая механика – все сделано для того, чтобы начать игру было как можно проще.

– Надоедливый заглавный трек, недостаточное количество карт и техники. Иногда игра не может найти подходящий сервер.

BATTLEFIELD HEROES НЕ ОБЛЕГЧЕННАЯ BATTLEFIELD, А САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ ИГРА. СМОТРЕТЬ ОБЯЗАТЕЛЬНО.

8.0

BATTLEFIELD HEROES

МУЛЬТЯШНЫЕ ГЕРОИ

ЖАНР: Third-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: EA DICE
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 2–16
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Цифровая дистрибуция
ИНТЕРНЕТ: www.battlefield-heroes.com

Глядя на скриншоты Battlefield Heroes, ты можешь подумать, что игра перед тобой простая и несерьезная. Но пусть мультяшная стилистика не вводит в заблуждение – Heroes таит в себе не меньше тактических возможностей, чем ее игры-предшественницы. А благодаря необычной визуальной составляющей проект способен заинтересовать не только ветеранов серии, но и не знакомых с Battlefield людей.

Первый взгляд на игру вызывает недоумение: «И это Battlefield?!» Нам предлагают создание персонажа в браузере, вид от третьего лица, отлетающие от противников циферки с уроном, небольшие карты и непродолжительные раунды, заканчивающиеся победой одной из сторон. Их в игре две: бравые вояки Королевской армии, идущие в бой под сине-желто-красным флагом, и модные представители Национальной армии, сражающиеся за черный и красный цвета. С кого срисованы те и другие, понятно и так, это же объясняет суть конфликта, время действия (ага, та самая война) и доступный арсенал. Вооружение у обеих сторон абсолютно одинаковое и отличается лишь внешним видом и названием – никто не упрекнет DICE в том, что в игре нет баланса. Равнозначны и классы персонажей: солдат (soldier), коммандо (commando) и пулеметчик (gunner). Впрочем, выбор оружия и умений достаточен, чтобы без проблем специализировать персонажа в той или иной области.

На некоторых картах танковые сражения – обычное дело.

РИСОВАННЫЕ ГЕРОИ

Очевидно, что, создавая классы, авторы следовали классической схеме «камень – ножницы – бумага». Пулеметчик – наиболее медленный из всех архетипов, зато обладает самым большим здоровьем. Только он один способен использовать базуки и пулеметы. Уничтожить танк с расстояния? Расстрелять в упор толпу врагов? Постоять под пулями? Это все он. Мало того что у него огромное здоровье, пулеметчик еще может окружить себя щитом, поглощающим урон, а также умеет восстанавливать здоровье, «съедая» вражескую взрывчатку и гранаты. Все это компенсируется медлительностью – от пулеметчика довольно легко убежать, поскольку наибольший урон он наносит вблизи, а сам скоростью не отличается (даже при использовании соответствующей способности). Коммандо, напротив, самые быстрые и хлипкие бойцы в игре. Здоровья в два раза меньше, чем у пулеметчика, зато и бегает герой пример-

После смерти тебе обязательно покажут убившего твоего героя противника. Прямо как в Team Fortress 2.

Игра очень далека от реализма да и не претендует на него. Например, ты можешь стрелять, сидя на крыле самолета.

но в два раза быстрее, да еще и умеет становиться невидимым. Из оружия он может использовать только ножи, пистолеты и снайперские винтовки. Впрочем, большего и не надо: в зависимости от специализации коммандо способен быть бесшумным убийцей (в этом случае стоит взять «ускорялку», яд и противопехотные мины) или снайпером (тут поможет умение, временно усиливающее урон).

Кстати, у снайперской винтовки есть интересная особенность: чем дальше цель, тем больше урон: в упор убить из нее практически невозможно. Остальные варианты оружия, в общем, тоже отличаются только дальностью и скоростью стрельбы. Один автомат стреляет больнее в упор, другой наиболее эффективен на средних дистанциях. Это следует учитывать, если ты решишь играть солдатом. Он мастер на все руки, и именно этот класс сейчас самый сильный в игре, во многом благодаря именно своей универсальности. По здоровью и скорости бега нечто среднее между коммандо и пулеметчиком, зато неплохо «жарит» из автомата (поджигающие пули – отличное умение), в упор довольно быстро убивает из дробовика, а спрятавшихся врагов закидывает гранатами. Вдобавок ко всему умеет лечить себя и других (причем эффективность лечения тем выше, чем больше союзников рядом), а также обладает способностью, позволяющей видеть противников сквозь стены. Еще он умеет отбрасывать врагов, и горе тому коммандо, который решит зарезать хорошего солдата. Впрочем, все эти способности еще нужно заслужить.

О КОМПАНИИ

1988 — Компанию основали четыре участника демогруппы The Silents. Все они родом из небольшого города Алвеста (Alvesta), который расположен на юге Швеции. Сейчас штаб-квартира EA DICE находится в Стокгольме.

1999 — 1999 Выпустив за прошедшее десятилетие множество различных проектов (в том числе эмулятор пинбола для Amiga), DICE заканчивает работу над Codename Eagle – этот FPS получает неплохие оценки прессы.

2002 — Выход Battlefield 1942 положил начало серии «бэттлфилдов». Собственно, с тех пор на PC мы видели только одну другую игру от DICE – Mirror's Edge.

РИСОВАННЫЕ БОИ

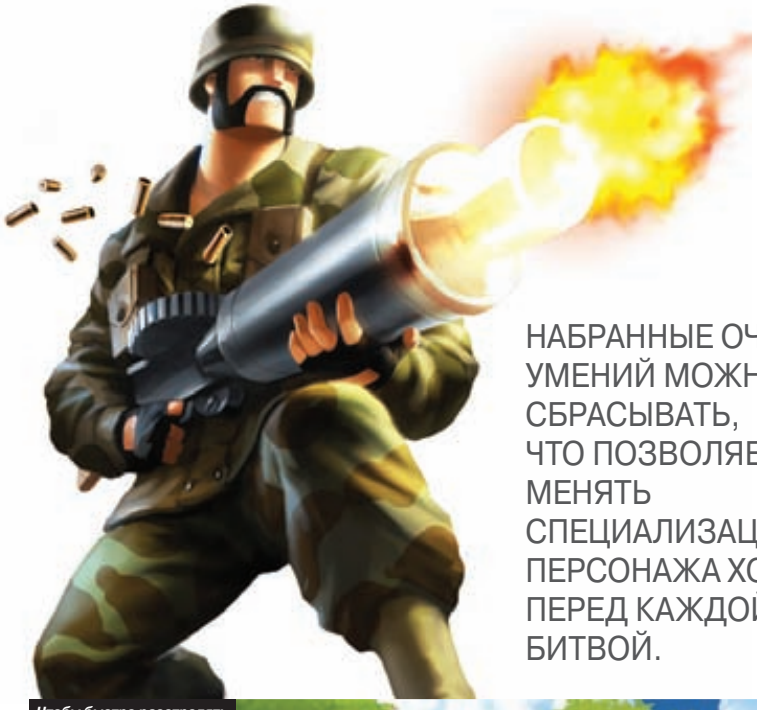
Участвуя в сражениях, ты зарабатываешь опыт и развиваешь своего персонажа. На каждом втором уровне герой получает воз-

Бак пробит, хвост горит, но машина продолжает полет…

можность изучить новое умение или улучшить одно из имеющихся. Причем очки умений можно сбрасывать, что позволяет менять специализацию персонажа хоть перед каждой битвой. Опыт же дается практически за всю боевую активность: атаку пехоты и техники, захват флагов, лечение союзников. Отдельным пунктом идут очки доблести (Valor Points, VP), на которые можно купить оружие, одежду и всяческие аптечки. Их дают за победы и достижение персонажем новых уровней, а также за выполнение миссий-«ачивментов»: в каждом раунде можно выполнить до трех таких заданий. Вначале идут совсем простые, например убить пять врагов или нанести тысячу единиц повреждений. Завершив их, ты откроешь новые миссии, выполнить которые будет уже непросто. Убить десяток врагов и нанести 1200 повреждений за раунд? Для успешного выполнения такого за-

Танк тонет не мгновенно. Въехав в воду, он еще успевает сделать несколько выстрелов.

Эмоции позволяют быстро показать товарищам, что тебя нужно подлечить или подвезти.



НАБРАННЫЕ ОЧКИ УМЕНИЙ МОЖНО СБРАСЫВАТЬ, ЧТО ПОЗВОЛЯЕТ МЕНЯТЬ СПЕЦИАЛИЗАЦИЮ ПЕРСОНАЖА ХОТЬ ПЕРЕД КАЖДОЙ БИТВОЙ.

Чтобы быстро расстрелять противника, главное – выбрать удобное место.

БЕСПЛАТНЫЕ ГЕРОИ

Battlefield Heroes – один из первых экспериментов Electronic Arts в области бесплатных игр. Чтобы зарегистрироваться на сайте, скачать клиент и начать играть, тебе не нужно платить ни копейки. А за реальные деньги можно получить только различные возможности, не влияющие на геймплей. Во-первых, приобрести персонажу уникальную одежду – никаких игровых преимуществ она не дает, меняется лишь внешний вид героя. Во-вторых, обзавестись специальными эмоциями – опять же в бою толку с них ноль. В-третьих, получить временный бонус к получаемому опыту (целых 50 процентов) или бонус к Valor Points (100 процентов, но с накоплением VP и так проблем не возникает). Начиная с десятого уровня прокачка идет довольно медленно – видимо, создатели игры разумно предположили, что если игрок достиг десятого уровня, то игра ему нравится, стало быть, и заплатить за нее он уже готов. Например, бонус к опыту на месяц обойдется тебе в 7.5 доллара. Это меньше, чем абонентская плата в большинстве MMO, но все же довольно много, учитывая небольшой размер бонуса и жанр игры.

дания потребуется не только умение, но и изрядная доля везения. Обычно раунд длится 10–15 минут, и отличиться в нанесении урона противнику успевают только один-два игрока.

Карт на данный момент всего четыре, и тип игры на всех один и тот же. Обе команды начинают с 50 очками и одним флагом. Ты убиваешь врагов, и команда противника теряет очки, причем их число зависит от того, сколько флагов принадлежит твоей команде. Таким образом, обеим сторонам требуется удерживать как можно больше флагов, при этом уничтожая живую силу противника. Две карты посвящены пехотным сражениям, из техники там присутствуют только джипы, которые служат транспортниками по доставке бойцов от базы к ближайшей точке боя, но и задавить неприятеля по пути тоже можно.

В двух других локациях ты встретишь танки и самолеты. Но и они дают выгоду лишь при грамотном взаимодействии с другими членами команды. Танк довольно быстро «складывается» под огнем пары вояк с базуками, причем убить пехотинца с одного попадания танкового снаряда невозможно: обычно приходится сделать два-три точных выстрела. Самолет неплохо расправляется как с техникой, так и с пехотой противника, но в полете еще попробуй попади, а вражеская зенитка способна расквитаться с отважным летчиком секунд за десять. Зато на самолете удобно забрасывать десант в тыл противника – машина в состоянии нести до трех бойцов (включая пилота), а управиться с парашютом в BF Heroes способен даже ребенок.

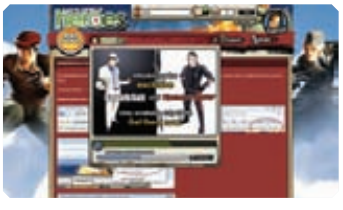
Что ж, игра стартовала совсем недавно, и контента в ней кот наплакал. Четыре карты и один режим игры… Куда это годится? Мы не сомневаемся, что со временем Battlefield Heroes будет развиваться и по всем показателям достигнет уровня нормальных коммерческих онлайновых шутеров – дай только срок. Но уже и сегодня, несмотря на небольшое количество техники, карт и классов персонажей, творение DICE берет стилистикой, простотой и динамикой боя: здесь не надо сидеть в засаде, а погибшие персонажи возрождаются через пару секунд. Надоели реалистичные шутеры о Второй мировой? Тогда создавай героя – и вперед! ■

Выпрыгнув из самолета, ты можешь безопасно приземлиться на парашюте.

Бойцы рассаживаются по танкам, самолетам и джипам.

УСТАНОВКА ОДНОЙ КНОПКОЙ

Ты наверняка заметил популярную в последнее время тенденцию к упрощению установки игр: сегодня даже самым ленивым достаточно вставить диск в привод да несколько раз нажать кнопочку «ОК». И все! В Battlefield Heroes дело обстоит еще проще – для установки и запуска тебе достаточно иметь подключение к интернету и браузер. Регистрируешься на сайте «Героев», вводишь свои логин и пароль, жмешь кнопку Play Now!. После этого загрузчик сам скачает и установит игру. Если хочешь, можешь изменить путь установки – в остальном процесс полностью автоматический и с ним справится любая домохозяйка. Правда, аудитория у игры все же немного другая. Совсем чуть-чуть.



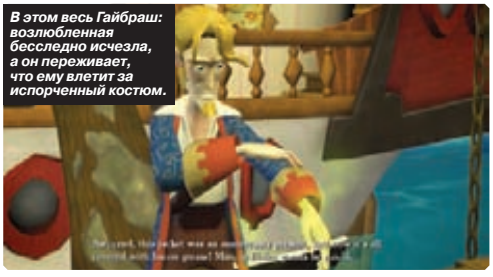
ПОЙДЕТ: Процессор 2.4GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 64Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Рон Гилберт (Ron Gilbert), гейм-дизайнер
ПОХОЖЕ НА: Сериал Monkey Island, сериал Sam & Max

Автор: Владимир Карпов

Принеси журналисту три жареные новости и узнаешь тайну Глубокой глотки… то есть, конечно, Глубокой кишки (Deep Gut).

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

Старая знакомая Гайбраша – леди Вуду. Столько лет не виделись! Ей определенно есть что рассказать.


В этом весь Гайбраш: возлюбленная бесследно исчезла, а он переживает, что ему влетит за испорченный костюм.

TALES OF MONKEY ISLAND: CHAPTER 1
LAUNCH OF THE SCREAMING NARWHAL

ПЕСНЯ О НАСТОЯЩЕМ ПИРАТЕ

ЖАНР: Adventure
ИЗДАТЕЛЬ: LucasArts Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Telltale Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Цифровая дистрибуция
ИНТЕРНЕТ: www.telltalegames.com/monkeyisland

Уйдя в историю миллениум унес на хвосте целую квестовую эпоху, сверкающую драгоценной россыпью имен: Space Quest, Gabriel Knight, Grim Fandango и, конечно, Monkey Island. С тех пор, ежегодно подводя итоги, журналисты исправно хоронят жанр. «У адвенчур нет будущего», «сегодня в такое никто играть не будет», «point'n'click мертв» и прочие несуразные глупости озвучиваются с частотой пулеметной очереди. Telltale Games на пару с LucasArts шлют пример всем вангам и нострадамусам индустрии: пока владельцы Xbox 360 радуются обновленному ремейку оригинальной The Secret of Monkey Island, у владельцев персональных компьютеров появилась возможность окунуться в новые приключения культовых героев.

О КОМПАНИИ

2004 — Основана калифорнийская студия Telltale Games.

2006 — Выход первого эпизода игры Sam & Max.

2009 — Запуск первой игры из обновленного сериала Tales of Monkey Island.

FORGET ME? I'M THE DEAD ZOMBIE PIRATE LECHUCK!

Персональная Немезида в лице пирата-призрака ЛеЧака (эдакий здешний Дэйви Джонс) преследует бедолагу Гайбраша Трипвуда еще со времен первой части, когда юный нахал осмелился бросить вызов грозе Острова обезьян, дерзко похитив губернаторшу Элайн Марли, возлюбленную ЛеЧака. С тех пор несчастный и неугомонный ЛеЧак вот уже на протяжении полноценных четырех серий и без малого 20 лет мстит сорванцу за личную обиду. В очередной стычке с заклятым врагом Гайбраш терпит полное фиаско: великолепный корабль уничтожен, любимая бесследно исчезла, а бедолага Трипвуд оказался заложником Острова корабельных обломков (Flotsam Island), убраться с которого прежде не удавалось, кажется, никому. Вдобавок ко всему левая рука Гайбраша ведет себя очень странно, то и дело норовя сложиться в какой-нибудь не совсем приличный жест или вовсе отхлестать по мордасам собственного владельца (Эш из «Зловещих мертвецов» с ней бы точно не церемонился). Что ж, пора отправляться в путь, искать красавицу Элайн, а заодно в очередной раз наподдать как следует костистому интригану.

GUYBRUSH THREEPWOOD, MIGHTY PIRATE™!

Наш герой повзрослел. Новым знакомым он теперь представляется не иначе как «Гайбраш Трипвуд, могучий пират™!», но все так же излишне самоуверен и легкомыслен. Тебе тоже кажется простой задача пробраться в закрытый пиратский клуб (кто сказал «бойцовский»? а ведь почти в точку!) или в одиночку взять на абордаж целое судно, того самого «Ревущего нарвала» (Screaming Narwhal), даром, что из всей команды на нем один лишь капитан? Ну-ну, поглядел бы я на твои жалкие попытки запрыгнуть на палубу с помощью бомба-джампа!

А уж сколько времени тебе придется потратить, блуждая в лабиринте невыразительных джунглей в поисках верного пути! Неудачная головоломка даже напичканного морфием буддиста способна заставить ругаться последними словами. Стоит ли говорить о том, что таких «прогулок» в течение сравнительно недолгой игры тебя ждет аж три? Да что лабиринты! Поначалу не получается даже нормально перемещаться по трехмерно-радужным локациям «обломного» Острова. Управлять героем с помощью мыши – отдельная игра в игре: наводим курсор на Гайбраша, «хватаем» его левой клавишей, а затем двигаем устройство в нужном направлении. Если при этом нажать правую кнопку, герой побежит; рука выписывает страстное танго в паре с

Парню уже за тридцатник перевалило, а он все в куклы играет! По-настоящему посмеяться над гиками могут лишь гики.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★½ 6.5

+ Любимые персонажи, полные юмора диалоги, великолепная музыка.

– Порой абсурдные и нелогичные задачи, шаблонные второстепенные персонажи, диковатое управление.

МЫ ЖАЖДАЛИ ВЕРНУТЬСЯ В ПРОПАХШИЙ ПОТОМ И ГРОГОМ ПИРАТСКИЙ SCUMM BAR, НО ВМЕСТО ЭТОГО ПОПАЛИ В ЗАБЕГАЛОВКУ MONKEY-DONALDS. ДЕРЖИ СВОЙ ГАМБУРГЕР!

7.5

НАЖМИ ПРАВУЮ КНОПКУ – ГЕРОЙ ПОБЕЖИТ; РУКА ВЫПИСЫВАЕТ СТРАСТНОЕ ТАНГО В ПАРЕ С ХВОСТАТЫМ МАНИПУЛЯТОРОМ.

хвостатым манипулятором. Ко всему прочему своенравная камера меняет ракурсы всегда внезапно, принося в жертву красивым киношным планам функциональность интерфейса. Хорошо хоть могучий пират™ прилежно слушается и традиционной экшен-раскладки WSAD.

Справедливости ради отмечу: для любителей напрячь извилины приятные моменты тоже будут. Один из таких – пазл с обезьянкой, которая поможет Гайбрашу освободиться из операционного кресла, куда его силком усадит один напудренный и завитый «доброжелатель» с французским акцентом.

Старина ЛеЧак, как я тебя понимаю! Сам бы в эти проклятущие джунгли нос ни за что не сунул!

GUYBRUSH? IS THAT A FRENCH NAME? – NO, ACTUALLY IT'S A FICTIONAL NAME

Чего у Гайбраша не отняли время, технологии и бюджет, так это чувства юмора. Болтун из него по-прежнему преотличный; лучезарный блондин сыплет меткими остротами по поводу и без, а в диалоге никогда не полезет за словом в карман. «Судя по решеткам, флагу и, главное, душку извращенного правосудия, предполагаю, что передо мной здание суда». Иногда, впрочем, можно наткнуться на равного по уму хохмача вроде пирата-ирландца, который, попав на проклятый остров, был вынужден освоить ремесло стеклодува. Гайбраш: «Впервые вижу пирата, который зарабатывал бы на жизнь, выдувая стеклянных пони». Старик: «Впервые вижу говорящего бабуина». Жаль, русские игроки будут лишены возможности насладиться певучей «скороговоркой» Доминика Армато, озвучившего Гайбраша Трипвуда в английской версии игры.

SO YOU WANT TO BE A PIRATE, EH? YOU LOOK MORE LIKE A FLOORING INSPECTOR

Ремесленники из Telltale создали игру яркую и юморную, вполне на уровне своих прежних творений (Sam & Max, Wallace and Gromit). Но все же ей не хватает по-настоящему запоминающихся эпизодов, таких как знаменитая «бранная дуэль» из оригинала или сцена из LeChuck's Revenge, пародирующая кульминационный момент «Звездных войн». Не получается считать новую Monkey Island чем-то большим, чем просто неплохим развлечением на пару вечеров; не подымается рука поставить хотя бы девятку и, смахивая скупую слезу рецензента, приколоть на цифровую грудь медаль «Современная классика». Да и черт с ним, в самом деле. Вряд ли кому-то в голову придет отрицать главное: сериал возвращается, и это здорово. Посмотрим, что за приключения ждут героев впереди. ■

Несмотря ни на что, Элайн и Гайбраш все так же нежно любят друг друга. Самая романтическая пара в мире квестов.

ЛеЧак – персонаж в равной мере комичный и трагичный: нелепое имя, гротескный облик… и разбитое сердце где-то среди полуистлевших костей.

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 128Mb
ПОХОЖЕ НА: The Settlers, Caesar

Автор:
Дмитрий Карасев

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ANNO 1404

ТЯЖЕЛО БЫТЬ ГУБЕРНАТОРОМ

- **ЖАНР:** Real-Time Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Related Designs
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.anno.uk.ubi.com/pc

Здравствуйте, господин наместник. Добро пожаловать на наш остров. Извините за состояние причала, это временно, пока не отстроимся. На наши красоты засматриваться не советую, накопилось много дел. Нужно разобраться с кожевенными мастерскими, они стоят без дела, а народ недоволен – мол, скоро последние штаны доносят. Армия ослабела, а за варварами с восточных островов нужен глаз да глаз. Торговля требует срочного внимания: оптовые цены на миндаль взлетели до невиданных высот...

РОБИНЗОНУ И НЕ СНИЛОСЬ

Выход Anno 1404 напомнил о том, что давно уже никто не предлагал нам сыграть в хорошую экономическую стратегию. Стратегию, похожую на The Settlers или Caesar, – чтобы от экономической модели ум заходил за разум, чтобы отвечать нужно было за все и сразу, чтобы один запивший лесник подрывал всю экономику на три года вперед. И чтобы играть было интересно, а посмотреть – приятно. Теперь, впрочем, думать об этом поздно, пора собирать дорожный мешок и отправляться в плавание к далеким тропическим островам.

Anno 1404 (также известная как Dawn of Discovery) назначает тебя на роль чиновника-администратора абстрактной средневековой державы, которому некий абстрактный император поручил освоение абстрактной группы тропических островов где-то в Мировом океане. Тебе предстоит пройтись по этим самым островам с лопатой и мастерком, взращивая цветущие сады и выстраивая богатеющие на глазах города. Работать можно в разных режимах. Есть «песочница» с огромным набором настроек, позволяющим отрегулировать буквально все: от размера карты до условий победы. Есть специализированные сценарии

ЗАСТОЛЬНАЯ ГЕНЕАЛОГИЯ

Говоря об Anno 1404, мы не зря постоянно вспоминаем The Settlers. У игр один творческий предок – настольная игра Die Siedler von Catan. Вышедшая в 1995 году, она мгновенно стала мировым хитом и во многом предопределила популярность экономических стратегий в начале 2000-х. Причина всеобщей любви к Die Siedler von Catan – простые правила и глубокий, если можно так выразиться, геймплей. По сути, это настольный вариант той же Anno 1404: игроки осваивают составленный из шестиугольных клеток остров, добывают на нем ресурсы и возводят постройки.

Надо отдать Related Designs должное – с каждой частью графика делает большой шаг вперед.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.5
ИНТЕРФЕЙС	8.5

Увлекательная кампания, интересный сюжет, идеальный баланс, удобный интерфейс, хорошая графика, отличный саундтрек, большое число настроек в одиночной игре.

Отсутствие мультиплеера, запутанная экономическая система и отсутствие подробного руководства, часто встречающаяся проблема «испорченных сейвов».

МНОГОМЕРНАЯ И ГЛУБОКАЯ ЭКОНОМИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ, КОТОРАЯ СТАНЕТ ПОДАРКОМ ДЛЯ ВСЕХ ПОКЛОННИКОВ ЖАНРА.

8.5

Планирование деревни – первоочередная задача любого бургомистра.

«по интересам» (для желающих сосредоточиться на торговле, дипломатии и т.д.). Но начать лучше все-таки с кампании, которая дает возможность шаг за шагом освоить многочисленные премудрости Anno 1404. Тем более что скучным это обучение никак не назовешь. Вскоре после твоего прибытия на островах начинается конфликт с какими-то абстрактными арабами, а в оставшейся за горизонтом родной империи политическая жизнь бьет ключом, так что колонизация протекает весело и с огоньком. Сюжет развивается на удивление бодро, регулярно удивляя резкими виражами, а сами миссии никак не хотят сводиться к привычным заданиям в духе «постройте столько-то коровников». Всегда есть стимул быстрее разобраться с делами, чтобы переместиться к следующей группе островов и посмотреть, что там еще придумали немецкие разработчики.

БУДНИ ПЛАНТАТОРА

Впрочем, большую часть игры все равно занимает губернаторская рутина. Начинать очередной раунд колонизации, как правило, приходится практически в чистом поле с голой… кхе-кхе… казной. Постепенно развивается добыча ресурсов, налаживается производство продуктов первой необходимости, растет население, а вместе с ним и собираемые в казну налоги. По мере превращения небольшого села в крупный средневековый город у граждан появляется вторая, третья и последующие потребности. Они требуют разнообразных продуктов питания, комфортабельных апартаментов, предметов роскоши и далее по списку. Если ты не будешь своевременно наращивать объемы производства, тебя непременно ждут бунты и забастовки. Именно поэтому на первый план выходит стратегическое планирование: нужно ли вкладывать сейчас все силы в строительство, стоит ли накопить запас ресурсов на складе, когда подстегнуть рост населения и т.д. и т.п. Человека неподготовленного игра легко вгонит в ступор количеством вещей, за которые нужно нести ответственность. Anno 1404 – образцово-показательная экономическая стратегия, а это значит, что все отрасли производства завязаны друг на друге и сбой в работе угольного рудника может в итоге обернуться всеобщим голодом. При этом горожане не спешат проявлять самостоятельность и все свои проблемы вешают на любезного губернатора. Закончился камень для каменотесов? К губернатору. Козам негде пастись? К нему же. Запасы дерева подходят к концу? Да пусть начальство разбирается.

Ситуация усугубляется тем, что бедному губернатору (то есть тебе) обратиться за помощью уже не к кому. Anno 1404 не дает никаких подсказок по поводу того, как правильно спланировать город или что нужно сделать для максимально эффективной работы построек. Такой информации просто нет нигде. Хорошо, если губернатор раньше играл в ту же The Settlers и знает, например, что всегда стоит держать под рукой неприкосновенный запас ресурсов первой необходимости и что постоянный рост населения – не так хорошо, как кажется на первый взгляд. Но даже в таком случае на освоение Anno 1404 придется потратить немало времени.

О КОМПАНИИ

2000

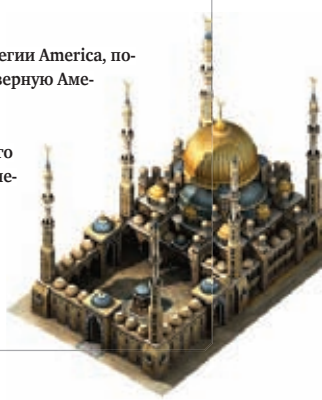
История Related Designs начинается с экономической стратегии America, посвященной взаимоотношениям между переселенцами в Северную Америку и коренными жителями континента.

2003

America 2 в итоге была закрыта, но тему колонизации Нового Света в том же году продолжила стратегия No Man's Land – неплохой клон Age of Empires.

2003

Отойти от колониальной тематики Related Designs позволила средневековая стратегия Castle Strike, заявленная как Stronghold с полностью трехмерной графикой и посвященная феодальным войнам в Германии.



Наша колония в начале своей истории…

…и уже в статусе островного мегаполиса.

ВСКОРЕ НА ОСТРОВАХ НАЧИНАЕТСЯ КОНФЛИКТ С НЕКИМИ АБСТРАКТНЫМИ АРАБАМИ, ПОЭТОМУ КОЛОНИЗАЦИЯ ПРОТЕКАЕТ ВЕСЕЛО И С ОГОНЬКОМ.

ЗА ТЕХ, КТО В МОРЕ

Впрочем, со временем ты непременно освоишься в Anno 1404 и наладишь нормальное функционирование колонии. А потом «деловой центр» постепенно перейдет из глубины острова на побережье. Порты и корабли – одни из наиболее важных элементов в жизни колонии. Они не только дают возможность прибавить к свом владениям новый остров, тем самым укрепив положение на архипелаге, но и позволяют торговать с другими поселениями, продавая излишки товаров и добывая необходимые грузы (как правило, это товары категории «роскошь», позволяющие сделать граждан более счастливыми. На нашем Мадагаскаре их почему-то всегда не хватает). Увы, никаких особых инструментов торговли не предусмотрено. Капитану достаточно один раз показать маршрут, а за купцами приходится присматривать – цены имеют свойство меняться, и выгодный обмен в какой-то момент может стать разорительным. По мере освоения архипелага ты доберешься и до южной группы островов, что позволит основать колонии в арабском стиле. Здесь, правда, Related Designs несколько разочаровывает – к сожалению (или к счастью), восточные города отличаются от западных лишь внешне, а сами постройки и цепочки остаются теми же. Некоторые ресурсы, правда, доступны только одной из двух цивилизаций, так что наличие под боком арабских островов сулит дополнительные выгоды в виде кораблей с ценным грузом.

Особенно увлекательным торговое дело становится в режиме свободной игры, когда число соседних колоний велико, а сама Anno 1404 превращается в настоящий симулятор средневекового купца. Здесь взял помидоры по три, там продал по пять… Кто-то, конечно, решит, что можно брать и бесплатно, если поддержка армии позволяет. Но в данном конкретном случае этот подход вряд ли себя оправдает – Anno 1404 военных действий не поощряет. Армия представляет собой беспорядочное сборище солдат, а боевые действия – кучу-малу, в которой победит тот, у кого окажется на два бойца больше. В любом случае военными действиями выиграть практически невозможно, скорее ты сам рискуешь отстать в развитии от противника.

СУШИТЕ ВЕСЛА, СЭР

Главный, пожалуй, недостаток Anno 1404 – полное отсутствие мультиплеера. Дипломатии как таковой игра не предусматривает, но открывает большой простор для устных договоренностей между игроками – кому объявить эмбарго, с кем договориться о помощи ресурсами в обмен на отказ от притязаний на соседний остров… Позаботься Related Designs о многопользовательском режиме, у Anno 1404 появилось бы еще одно измерение. Но сослагательного наклонения, как известно, история не предусматривает. Впрочем, в Anno 1404 и так легко можно утонуть с головой. Что-что, а экономические стратегии в Германии делать всегда умели. И пусть тебя не пугают описанные выше ужасы сложной игры – кампания позволяет относительно легко втянуться, а уж время, потраченное на обучение, Anno 1404 позже окупит сполна. Всем, кто соскучился по возведению городов, по тонкостям средневековой экономики и по морской торговле, следует непременно обратить внимание на Anno 1404. ■

Всякое поселение начинается с порта. Корабль не застрял в причале, он просто выгружает ресурсы.

ШИРОКАЯ ИЗВЕСТНОСТЬ В УЗКИХ КРУГАХ

Сериал Anno на несколько лет старше Related Designs. История освоения тропических островов началась в 1998 году, когда студия Max Design выпустила Anno 1602: Creation of a New World (1602 A.D. в США). Уже в первой игре проявились характерные черты сериала: островной мир и наличие единственной абстрактной нации.

После пятилетнего перерыва на волне популярности немецких экономических стратегий Max Design выпустила Anno 1503: The New World (в США – 1503 A.D.). Эта часть стала наиболее «боевой» из всех игр серии – в наличии имелись целых семь типов юнитов и возможность вести более-менее осмысленные военные действия.

Вскоре сериал перешел к Related Designs, которая в 2006 году выпустила великолепную Anno 1701 (в США по традиции – 1701 A.D.). Графика шагнула в эпоху 3D, а на островах наконец поселились целых пять различных культур – от ацтеков до пиратов. Играть, правда, за них было нельзя, разрешалось лишь торговать и заманивать к себе высокопоставленных гостей, дающих немалые бонусы. Собственно, вся игра строилась вокруг умения извлекать пользу из дружбы с соседями.

ПОДПИШИСЬ

Подписка – это:
■ Выгода ■ Гарантия ■ Сервис

www.glc.ru

«АВТО»

6 мес. **594, 00 руб.**
12 мес. **1056, 00 руб.**

6 мес. **653, 40 руб.**
12 мес. **1188, 00 руб.**

6 мес. **415, 80 руб.**
12 мес. **720, 00 руб.**
По спец. акции на сайте!

TEXHO LIFE

6 мес. **1080, 00 руб.**
12 мес. **1960, 00 руб.**

6 мес. **653, 40 руб.**
12 мес. **1188, 00 руб.**

«GAMING»

6 мес. **2400, 00 руб.**
12 мес. **4400, 00 руб.**

6 мес. **1300, 00 руб.**
12 мес. **1188, 00 руб.**
По спец. акции на сайте!

«ФОТО»

6 мес. **950, 40 руб.**
12 мес. **1716, 00 руб.**

6 мес. **653, 40 руб.**
12 мес. **1188, 00 руб.**

6 мес. **670, 00 руб.**
12 мес. **1230, 00 руб.**

«КИНО»

6 мес. **1200, 00 руб.**
12 мес. **2200, 00 руб.**

«ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

6 мес. **1200, 00 руб.**
12 мес. **2100, 00 руб.**

6 мес. **990, 00 руб.**
12 мес. **1790, 00 руб.**

6 мес. **1200, 00 руб.**
12 мес. **2100, 00 руб.**

LIFE STYLE

6 мес. **510, 00 руб.**
12 мес. **930, 00 руб.**

3 мес. **570, 00 руб.**
6 мес. **1080, 00 руб.**

«РУКОДЕЛИЕ»

6 мес. **432, 30 руб.**
13 мес. **572, 00 руб**
По спец акции на сайте!

«СПОРТ»

6 мес. **670, 00 руб.**
12 мес. **840, 00 руб.**
По спец. акции на сайте!

4 мес. **466, 00 руб.**
8 мес. **848, 00 руб.**

4 мес. **466, 00 руб.**
8 мес. **848, 00 руб.**

6 мес. **534, 60 руб.**
12 мес. **990, 00 руб.**

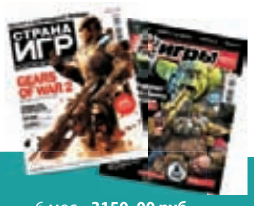
«БИЗНЕС»

6 мес. **890, 00 руб.**
12 мес. **1630, 00 руб.**

КОМПЛЕКТЫ:

6 мес. **2100, 00 руб.**
12 мес. **3720, 00 руб.**

6 мес. **2052, 00 руб.**
12 мес. **3744, 00 руб.**



6 мес. **3150, 00 руб.**
12 мес. **5580, 60 руб.**

(game)land
МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
ЗНАМЕНИТОСТИ: Почти вся рок-элита – от Билли Коргана до Джимми Хендрикса
ПОХОЖЕ НА: Rock Band, Rock Revolution

Автор: Сергей Думаков

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

На простом уровне сложности задействованы всего три струны, но даже это иногда чересчур.

Когда игра удается, становится доступна «звездная энергия» – зрители заходятся в экстазе, гитарные запилы выглядят и звучат фантастически.

Сцена, между прочим, меняется на глазах: когда сет подойдет к концу, занавески воспылают, а вместо нарисованного черепа над головами музыкантов будет парить модель из папье-маше.

GUITAR HERO WORLD TOUR

ПОЮЩИЕ ГИТАРЫ

ЖАНР: Arcade/Music Simulation
ИЗДАТЕЛЬ: Activision
РАЗРАБОТЧИК: Neversoft Entertainment/ Aspyr
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1–4
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНТЕРНЕТ: worldtour.guitarhero.com

Сериал Guitar Hero – такая безоговорочная победа контекстных мини-игр над основным содержанием, что сразу хочется говорить общими фразами и оперировать категориями времен и нравов. В самом деле! Ну что нового можно сказать о какой уже по счету игре, весь смысл которой сводится к нажатию нескольких кнопок в такт звучащей из колонок мелодии? Бесконечная вереница ладов на экране; плывущие издалека цветные маркеры; кривляющиеся фигуры музыкантов – не то сошедшие со страниц какой-нибудь манги полудемоны, не то ожившие персонажи музыкальных видео Gorillaz… Одно и то же из года в год. Если непосвященному человеку показать Guitar Hero World Tour (GHWT) и любую из 50 игр сериала, вышедших до этого на всех мыслимых платформах, он не увидит разницы. И все же…

О КОМПАНИИ

1996 Основана компания Aspyr.

2003 Aspyr владеет 60 процентами рынка электронных развлечений для платформы Macintosh.

2009 Aspyr выпускает PC-версию Guitar Hero World Tour.

РАССТУПИТЕСЬ, СТЕНЫ

И все же бренд Guitar Hero за четыре года существования принес создателям более миллиарда долларов, а это уже серьезные цифры, серьезные люди и серьезный бизнес. Тут не отделаться шутливыми разговорами и уничижительными эпитетами: перед нами феномен. Достаточно запустить World Tour хотя бы на пять минут, чтобы понять: остановиться можно лишь тогда, когда боль в руках не дает брать аккорды даже на самом простом уровне сложности. Контекстные мини-игры или нет, но более изматывающего, волнительного и аддиктивного интерактивного приключения сегодня, пожалуй, в мире не существует.

Конечно, огромную роль играет культурный контекст. Guitar Hero продает не ощущения, она продает эмоции и воспоминания: когда я впервые услышал The One I Love великой группы R.E.M., мне было шесть лет, и именно благодаря World Tour я вспомнил того студентика с мутным взглядом в окне общежития, который врубил эту песню на всю округу. Такова человеческая психология, с этим ничего не поделаешь: прошлое ассоциируется у нас с запахами и звуками. Так, поймав аромат духов прошедшей мимо девушки, ты вдруг ловишь себя на мысли, что точно таким же парфюмом пользовалась твоя однокурсница, имени которой ты и вспомнить-то не можешь. Вот и получается, что пальцы безотчетно прыгают по контроллеру, а с памятью творится чудное: эта песня играла, когда… а вот под эту песню мы…

ТРЕБУЮТ НАШИ СЕРДЦА

World Tour эксплуатирует эту особенность человеческого восприятия по полной. Все 86 треков, живущих в игре, никак нельзя назвать мировыми хитами… Но боже, сколько же в них скрыто! Это история поколений, история стран, народов и целых субкультур: вот вам Wings образца 73-го, «жизнь после Beatles»; вот живой Майкл Джексон – и не с затертыми стандартами, а с жемчужиной 1988 года Beat It; вот безумствующий Ленни Кравиц, а вместе с ним и безумствующие 90-е… Самая старая песня плей-листа записана в 67-м, и как-то само собой выходит, что Guitar Hero World Tour – это учебник современного обществознания, охватывающий период в 40 с лишним лет. Как и говорилось выше, здесь нет ничего нового: Guitar Hero играет на своем поле, и в жанре «ностальгия за деньги» ей нет равных. World Tour лишь разрабатывает знакомую жилу… Правда, разрабатывает как никогда усердно. Огромный выбор персонажей, встроенные редакторы инструментов, потрясающе атмосферные площадки (подбор песен для каждой – идеальный!) и костюмы артистов… Лучше, кажется, уже и не сделать. С выходом

Успешное выступление тут же попадает на обложку модного журнала.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★ 10
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★½ 6.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★½ 6.5

Огромная коллекция легендарных треков, внушительный выбор персонажей, внутриигровой магазин с тоннами приятных безделушек.

Корявая навигация по меню, неудачная раскладка при игре с клавиатуры.

WE ARE THE CHAMPIONS, MY FRIEND!

7.5

КАК-ТО САМО СОБОЙ ВЫХОДИТ, ЧТО GUITAR HERO WORLD TOUR – ЭТО УЧЕБНИК СОВРЕМЕННОГО ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ, ОХВАТЫВАЮЩИЙ ПЕРИОД В 40 С ЛИШНИМ ЛЕТ.

этой игры Guitar Hero достигла того предела, за которым расти вширь невозможно. Нельзя назвать ни одной причины, по которой следовало бы покупать следующую игру серии: все, что нужно для счастья, есть в этой. Франчайзу нужны качественные перемены, потому что...

С КЕМ ВЫ, МАСТЕРА АККОРДА?

Потому что попытка сыграть козырями конкурентов провалилась с треском. Не секрет, что «Герою с гитарой» на пятки наступает собственный клон – Rock Band, за которым стоят люди, придумавшие Guitar Hero и в силу некоторых обстоятельств оставшиеся за бортом праздника. В Rock Band можно играть не только на обычной гитаре, но и на барабанной установке и басу; кроме того, в специальный микрофон можно напевать вокальные партии. GHWT неожиданным образом пытается все это повторить – здесь тоже есть ударные, бас и микрофон, только вот пользоваться ими в равной степени неудобно и бессмысленно. И уж совершенно точно острые ощущения не стоят заоблачной цены дополнительных контроллеров. Rock Band удалось передать дух джема, эдакого продвинутого квартирника. GHWT с его вечным стремлением к эпосу и претензиями на всеохватность подобное панибратство не к лицу.

ОСТАНЬСЯ СО МНОЙ

Во всем остальном GHWT, что называется, показывает класс. Взять хотя бы «домашнюю студию». В специальном подразделе меню можно за несколько минут написать собственную песню, которая будет надлежащим образом преобразована в играбельную версию самой программой, и это нововведение в отличие от обсуждаемых выше выглядит очень мило. В конце концов, каждый человек, умеющий брать ля-минор, убежден, что способен написать собственную Yesterday – так что соответствующий инструмент игре про «аккорд как искусство» очень идет. Песню загружается на сервер игры, откуда совершенно свободно ее может скачать любой виртуальный гитарист. Добавьте к этому две сотни дополнительно скачиваемых треков (от Queen и Джимми Хендрикса до Vanilla Sky и Rasmus) – и получите по-настоящему монументальное полотно, пройти мимо которого для каждого, кто отличает «Гибсон» от «Фендера», будет настоящим преступлением. ■

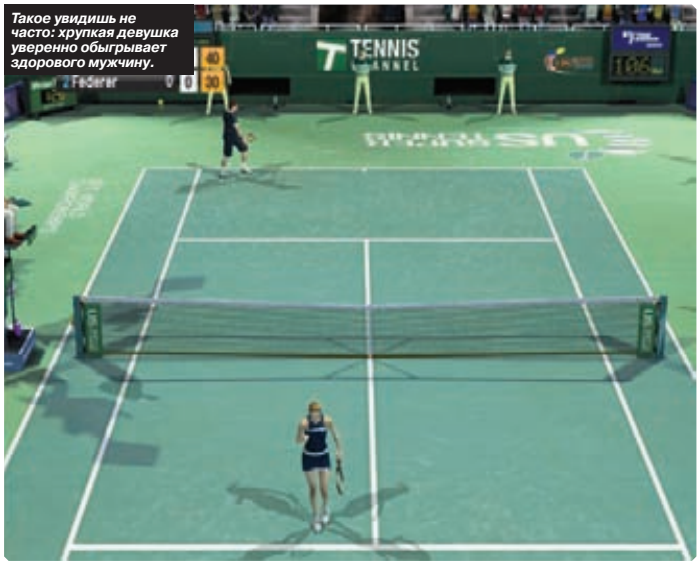
Во время соло камера выхватывает нашего персонажа особенно крупным планом.

Каждая листовка – объявление о поиске сессионного музыканта. Таким образом, постоянной группы в режиме карьеры в GHWT нет.

ПОЙДЕТ: Процессор 2.8GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 128Mb
ПОХОЖЕ НА: Virtua Tennis 3, Top Spin 2

Автор:
Степан Рвач

По пиратскому кораблю из всех орудий – пли!



Такое увидишь не часто: хрупкая девушка уверенно обыгрывает здорового мужчину.

VIRTUA TENNIS 2009

КРИЗИС ДОБРАЛСЯ ДО ВИРТУАЛЬНОГО ТЕННИСА

ЖАНР: Sports
ИЗДАТЕЛЬ: Sega
РАЗРАБОТЧИК: Sumo Digital
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-4
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНТЕРНЕТ: www.sega.co.uk/virtuatennis2009

В последнее время среди бизнесменов принято списывать все провалы на мировой кризис. Не получилось это – извините, нам кризис помешал, не справились с тем – во всем он, проклятый, виноват. Хотя на самом деле в одних случаях попросту поленились, а в других допустили грубые просчеты. У Virtua Tennis 2009 были все шансы стать хитом. Однако от многочисленных фанатов сериала Sumo Digital услышала только жесткую критику. Интересно, посетует ли компания на кризис или честно признает свои ошибки?

НА СТАРОМ БАГАЖЕ

Что требуется от разработчиков, создающих продолжение известной игры? Ничего особенного: взять из последней части все самое лучшее, добавить несколько интересных новинок и упаковать в красивую обертку. Как говорится, зачем изобретать велосипед? Похоже, эту фразу сотрудники Sumo Digital истолковали по-своему. Они попросту решили сесть на простоявший чуть более двух лет в гараже агрегат, не подумав о том, что надо подкачать колеса, хорошенько смазать цепь и проверить, не сбился ли руль. Увы, Virtua Tennis 2009 отличается от предыдущей, третьей, части сериала лишь мелкими деталями.

Вполне разумно, что разработчики не стали менять геймплей. Скоротечные матчи всегда были визитной карточкой серии. Правила довольно просты: необходимо обыграть соперника в двух геймах. Каждый длится одну-две, максимум три минуты, если смотреть все повторы. Турнир состоит из трех этапов. Благодаря очень простой системе управления игрок осваивается на виртуальном корте

Быстрее, быстрее, а то скоро магазин закроют.

О КОМПАНИИ

2003 Выходцы из Infogrames Studios Sheffield и Gremlin Interactive основали в Шеффилде Sumo Digital.

2004 На консоли Xbox вышел дебютный проект компании – автогонка OutRun 2.

2006 Разработчики отметились сразу двумя играми для PC. Первая – OutRun 2006: Coast 2 Coast. Вторая – Broken Sword: The Angel of Death.

2007 Совместно с коллегами из Sega AM3 сотрудники Sumo Digital создают Virtua Tennis 3.

за считаные секунды. Нажал на первую кнопку – сделал классический крученый удар, на вторую – исполнил укороченный резаный, на третью – запустил «свечу». Чем дольше удерживаешь кнопку, тем сильнее летит мяч.

ПУТЬ НАВЕРХ

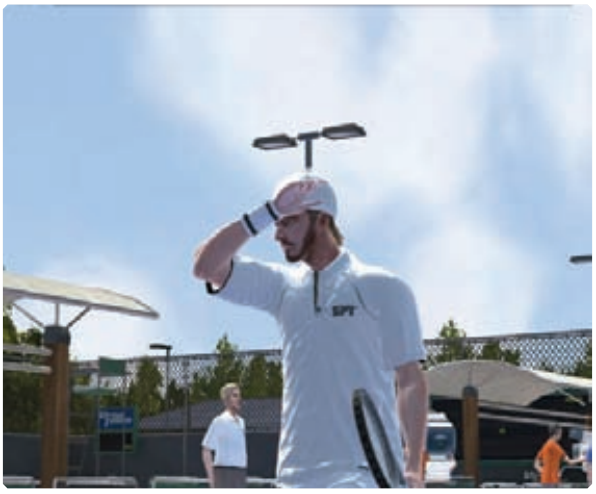
Как и прежде, есть два режима: Play и World Tour. В Play представлено несколько вариантов игры. Ты можешь устроить товарищеский поединок, принять участие в турнире, проверить свои силы в шестиматчевом марафоне или попробовать одну из 12 забавных мини-игр – например, сыграть теннисным мячом в боулинг или керлинг, разбить стенку из бочек, не дать крокодильчикам съесть мясо и т.д.

В World Tour ты должен пройти нелегкий путь от сотой до первой строчки в мировом рейтинге. Сперва подаешь заявку на участие в чемпионате, затем с помощью простенького графического редактора экспериментируешь с внешностью персонажа (подбираешь цвет кожи, черты лица, прическу и одежду, указываешь рост и вес), потом выбираешь стиль игры и отправляешь на родину, то есть в любую понравившуюся точку земного шара. Жизнь новичка расписана по неделям. Ты выбираешь, что делать: отдыхать ли на пляже, совершенствовать ли умения, или участвовать в очередном турнире в надежде подняться вверх в мировой табели о рангах. Очки опыта добавляются за прилежную учебу в специальной академии, победы в различных мини-играх и показательных матчах со звездами мирового тенниса.

АТАКА КЛОНОВ

Не беда, что Sumo Digital использует движок, оставшийся от предыдущей части сериала. Проблема в том, что дизайнеры компании поленились перерисовать модели многих знаменитых теннисистов. Как была Мария Шарапова не похожа на саму себя в Virtua Tennis 3, так не похожа и сейчас. Кстати, помимо Марии в игре можно найти Светлану Кузнецову и Анну Чакветадзе. Не спорим, приятно видеть в числе девяти представительниц слабого пола сразу трех россиянок (среди мужчин нашим теннисистам, увы, места не нашлось), но возникает вопрос: где Динара Сафина? В ее коллекции намного больше трофеев, чем у Анны, и Динара сейчас – первая ракетка мира!

Впрочем, мы отвлеклись. Почему-то мелькающие в режиме World Tour вымышленные теннисисты сильно похожи друг на друга. Отличаются они лишь цветом кожи, цветом волос, а также растительностью на лице. Неужели было трудно нарисовать побольше отличных друг от друга овалов лица, чтобы из матча в матч не приходилось сражаться с клонированными братьями и сестрами? Непонятно, зачем были внесены изменения в меню графических настро-



Привычка поднимать правую руку на уровне глаз осталась с детства: – Пионер, будь готов! – Всегда готов!

VIRTUA TENNIS 2009 ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ПРЕДЫДУЩЕЙ, ТРЕТЬЕЙ, ЧАСТИ СЕРИАЛА ЛИШЬ МЕЛКИМИ ДЕТАЛЯМИ.

ек. Раньше было доступно разрешение экрана 1600 на 1200 точек, теперь в качестве максимума выступают более скромные 1280 на 1024. Вот это уже полная клиника.

Что же нового сделали разработчики? Да самую малость: добавили три новых мини-игры (топим мячами пиратские корабли, собираем разбросанные по корту пакеты с покупками и выбиваем из разноцветной стены самые большие блоки), научили стоящий вдоль стены обслуживающий персонал уворачиваться от летящих в них мячей и значительно сократили количество акробатических прыжков в исполнении теннисистов. Вот и все.

ЕСЛИ НЕТ РАЗНИЦЫ, ЗАЧЕМ ПЛАТИТЬ БОЛЬШЕ?

С момента выхода Virtua Tennis 3 прошло более двух лет. И что же мы видим? За исключением некоторых мелочей, ничего принципиально нового: тот же самый геймплей, знакомый набор режимов игры, старые графика и звуковое сопровождение. На что потратили время и силы разработчики, та еще загадка.

Однако следует признать тот факт, что продаваемая под видом Virtua Tennis 2009 слегка модифицированная третья часть сериала выглядит неплохо и по сей день. Если ты увлекся спортивными симуляторами недавно, то тебе непременно стоит обратить внимание на новое старое творение Sumo Digital. Геймерам со стажем советуем сэкономить деньги и достать с полки запылившийся диск с Virtua Tennis 3. Ведь если нет разницы, зачем платить больше?

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★½ 6.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½ 7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★½ 7.5

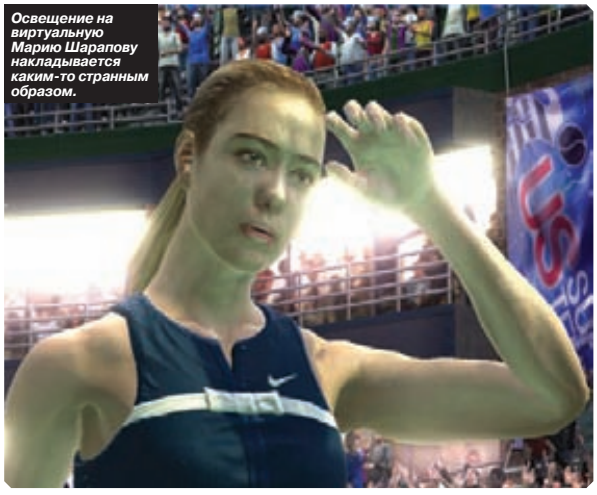
+ Скоротечные поединки, захватывающие мини-игры, простое и удобное управление на клавиатуре. В игре представлено более двух десятков звезд мирового тенниса.

– Минимум изменений в графике за прошедшие два года, далеко не все модели знаменитых спортсменов получились удачными. Кроме того, в игре нет реально существующих соревнований.

PC **VIRTUA TENNIS 2009 НЕ СИЛЬНО ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ СЕРИАЛА. ФАНАТЫ ОЖИДАЛИ ОТ ИГРЫ НАМНОГО БОЛЬШЕ.**

7.0

Думаешь, купил футболку в полоску, будешь все мячи доставать?



Освещение на виртуальную Марию Шарапову накладывается каким-то странным образом.

ПОЙДЕТ: Процессор 1.6GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb
ПОХОЖЕ НА: The Patrician, «Корсары», Tortuga: Pirates of the New World

Автор:
Дмитрий Карасев

ОСТ-ИНДСКАЯ КОМПАНИЯ

В ИНДИЮ И ОБРАТНО

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** East India Company
- **ЖАНР:** Management/ Real-Time Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Paradox Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **РАЗРАБОТЧИК:** Nitro Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–10
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.eicgame.com

Начало XVII века. Английские купцы, открыв для себя торговлю со странами Южной и Восточной Азии, объединяются в союз под названием Ост-Индская компания. Чуть позже аналогичные компании появляются и в других странах. После этого борьба за новые рынки сбыта разгорается все сильнее. Победу нужно добыть любой ценой, ведь на кону стоят огромные богатства… Капитан, вам ясна ваша задача?

ЗАПЛЫВ ДО ИНДИИ

В 2006 году стало известно о появлении еще одной «Ост-Индской компании» – на этот раз финской. Разработчики из Nitro Games три года с увлечением рассказывали о свой идее объединить жанры. Финны обещали золотые горы, но реальная жизнь в очередной раз внесла коррективы. Не то чтобы золота в трюмах East India Company не оказалось вовсе, просто его там могло быть гораздо больше. Впрочем, неплохо бы для начала и самому хоть раз встать во главе собственной Ост-Индской компании.

Что интересно, Nitro Games позволяет основать торговую империю даже в той стране, где своей компании никогда не было (в Священной Римской империи, например). Впрочем, стартовые условия для всех одинаковы – конкуренты начинают в 1600 году с небольшой торговой флотилией и одним портом у себя на родине. Для победы нужно либо взять под контроль все торговые точки в Индии, либо обанкротить всех конкурентов, либо в крайнем случае дождаться 1800 года и победить «по очкам» (есть также три мини-кампании, ограниченные более короткими временными рамками).

О КОМПАНИИ

2006

Молодая финская студия Nitro Games из города Котка анонсирует свой первый проект – игру «Ост-Индская компания», которой быстро приклеили ярлык «смесь «Корсаров» с экономической стратегией».

2009

В марте у игры наконец появляется издатель – Paradox Interactive. До этого судьба East India Company несколько раз оказывалась на волоске из-за отсутствия поддержки со стороны издателей.

2009

В мае Nitro Games анонсировала свой второй проект – игру Cutthroat: тоже про пиратов, но теперь уже экшен.

ТОРГОВЫЕ БУДНИ

Поначалу дела идут неплохо. Первые деньги даются легко – надо лишь обогнуть Африку, сбыть в одном из заморских портов европейские товары и набить трюмы чаем, тканями или чем-нибудь еще (в каждом городе обычно имеется один наиболее выгодный «важнейший колониальный товар»). Главное – все время продвигаться вперед, распространяя свой контроль на новые нейтральные порты.

С увеличением числа контролируемых портов растет и число твоих флотилий. Во главе каждой стоит капитан, который набирает уровни и обладает набором специальных способностей, как мирных, так и военных. Надо отдать Nitro Games должное – удобный интерфейс позволяет быстро освоиться в растущей компании, а всю нужную информацию можно получить нажатием одной-двух клавиш. При необходимости можно всегда воспользоваться услугами «автопилота»: ты просто указываешь капитану нужный маршрут, и он сам плавает туда-сюда, закупая товар за океаном и возвращаясь в колонию с тем грузом, который пользуется наибольшим спросом.

А затем волна проблем обрушивается на тебя как девятый вал. Вдруг выясняется, что автоматическая торговля лишает тебя части прибыли – капитаны без раздумий покупают в заморских городах тот самый «важнейший колониальный товар», и после десятого рейса Европу начинает тошнить от твоего чая. Заниматься торговлей вручную уже некогда, потому что компания должна постоянно развиваться, иначе ее ждет крах. Денег по-

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★½ 8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★½ 7.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★½ 7.5

+ Легкость в освоении, удобный интерфейс, проработанные морские сражения, неплохая дипломатическая модель, хорошая графика, возможность совмещать работу купца и капитана.

– Пассивное поведение конкурентов, однообразие морских сражений, ограниченное количество построек в порту, штрафы за использование режима автоматических битв.

ИГРА ПОНРАВИТСЯ И ЛЮБИТЕЛЯМ ТОРГОВАТЬ, И ЛЮБИТЕЛЯМ ТОПИТЬ КОРАБЛИ. НАДОЛГО ЛИ – ВОПРОС ОТКРЫТЫЙ.

7.5

БЛИЗКИЕ КОНТАКТЫ ТРЕТЬЕГО РОДА

Взаимодействие с другими торговыми компаниями начинается во второй половине игры. В дебюте просто нет времени на конкурентов, к тому же любое противостояние отнимает много сил, и в итоге обе стороны оказываются отстающими. А вот после того как большинство портов окажутся захваченными, приходит время для передела зон влияния.

Военные действия неминуемы, поскольку взять чужой порт под контроль можно только с помощью штурма. Этот праздник жизни не требует твоего участия и проходит примерно по тем же правилам, что и абордаж, – успех зависит от уровня укреплений и от количества солдат с каждой стороны. А вот морские сражения против чужого флота ничем не отличаются от борьбы с пиратами, разве что добыча обычно оказывается куда богаче. Часть вопросов можно решить миром. Набор дипломатических соглашений в «Ост-Индской компании» стандартен: объявить кому-нибудь войну, открыть друг для друга порты и т.д. Несговорчивых можно припугнуть войной, если, конечно, размер флота позволяет. Противники не блещут мастерством плести заговоры, но зато адекватно оценивают текущую ситуацию и дают обоснованные ответы на твои предложения.

стоянно не хватает. Каждый порт требует серьезных трат на содержание инфраструктуры, жалование капитанов никак не назовешь минимальным, а постройка и обслуживание кораблей влетают в копеечку. К тому же пираты очень быстро превращаются в реальную угрозу, которая заставляет собирать суда во все более огромные флотилии и тем самым лишает пространства для маневра. В довершение всего тебе отчетливо дают понять, что ты отнюдь не полновластный хозяин в своей торговой империи. Это в «Корсарах» тебе можно было самому решать свою судьбу. А здесь – цивилизованный мир, совет акционеров и государственный контроль. «Капитан, до 1700 года вы должны привезти нам столько-то тонн чая». Впрочем, ничего нереального от нас не требуют, а дополнительные поручения (например, привезти определенный товар) приносят неплохие бонусы. Но, зарывшись в дела, легко можно забыть о каких-то важных сроках, и тогда пиши пропало – уволят к морскому дьяволу.

НАД МОРЕМ ЧАЙКИ ГРОХОТАЛИ

Впрочем, настоящие проблемы начинаются после того, как шторм стихает, а ты обнаруживаешь, что плотно сел на мель. У «Ост-Индской компании» есть всего один, но очень существенный недостаток – ей недостает глубины. Вот ты собрал достаточно большую флотилию, чтобы не бояться пиратов, прижал конкурентов и взял под контроль каждый третий порт. После этого остается только доигрывать. Противники ведут себя на редкость пассивно, и добивать их по одно-

Корабль не может осилить дальнее плавание без «дозаправок», поэтому важно владеть портами на всей протяженности маршрута.

Графикой «Ост-Индская компания» как минимум не уступает другим представителям жанра.

Nitro Games многое сделала для удобства игроков – например, основной продукт каждого порта указан рядом с его названием.

му – занятие не самое интересное. Каких-то внешних непредсказуемых событий, восстаний в колониях к примеру, мы так и не дождались. Вмешиваться в жизнь других держав, как это часто делали настоящие Ост-Индские компании, тоже нельзя.

Летящая на всех парусах игра вдруг застывает в полном штиле. Да, на досуге можно заняться строительством в принадлежащих тебе портах, но особенно развернуться никто не даст. Построить верфь, расширить склад, позаботиться об обороне – вот и весь выбор, а основным итогом бурного строительства станут резко увеличившиеся расходы на содержание города. Да, можно задаться целью «открыть» все виды кораблей – за доступ к каждой новой модели требуется выложить солидную сумму. Можно постараться собрать на своих кораблях самых грамотных, а значит, дорогих капитанов. Но практической пользы от этого – ноль. Всю «Ост-Индскую компанию» можно спокойно пройти на «средних» судах, прекрасно обойдясь без помощи морских волков высшей категории.

ТЫСЯЧУ ЧЕРТЕЙ ИМ В ГЛОТКУ

На какое-то время спасением от скуки становятся морские сражения, в которых могут одновременно сойтись до пяти кораблей с каждой стороны. Во время битв ты отдаешь судам команды в режиме реального времени. Кроме того, в любой момент можно прыгнуть на капитанский мостик флагманского корабля и показать врагу, где ракообразные проводят холодное время года. Одержать победу без опыта будет не так-то просто, и даже уступающий в числе враг способен преподнести неприятный сюрприз.

Приходится заранее продумывать свои действия: с какого борта подойти, куда целиться и далее по списку. Тем более что Nitro Games представляет большое пространство для маневра: корабли умеют строиться в линию, в трюмах припасены снаряды на все случаи жизни (картечь эффективно устраняет живую силу противника, ядра на цепочках рвут паруса и т.д.), а абордаж по-прежнему

Вид на битву с капитанского мостика.

является хорошей возможностью бесплатно обзавестись еще одним кораблем.

Но все же битвы кораблей – это лишь приправа к игре, но никак не основное блюдо. Как ни стараются вражеские капитаны, но все сражения рано или поздно начинают походить друг на друга. Когда же ты решаешь использовать режим автоматической схватки, выясняется, что в Nitro Games пошли на очень оригинальный шаг – даже если твои корабли одержат победу, тебе не дадут за нее ни опыта, ни трофеев.

РАБОТА – ДЕЛО НЕБЛАГОДАРНОЕ

Задумав объединить сразу два жанра, разработчики из Nitro Games не смогли до конца реализовать себя ни в одном из них. Торговая система слишком проста для экономической стратегии, а морские бои страдают от однообразия. Это, впрочем, отнюдь не значит, что «Ост-Индскую компанию» можно признать банкротом. Бороться за выживание своей торговой империи оказалось не менее увлекательно, чем бороздить моря под пиратским флагом. И если ты соскучился по морскому бризу и соленым брызгам, у тебя есть отличный повод снова встать на капитанский мостик.

ДВА КАПИТАНА

Есть в «Ост-Индской компании» и многопользовательский режим, в котором могут принимать участие до десяти игроков. Совместной торговлей, правда, заняться не получится, а вот морскими сражениями – сколько угодно. Режимы игры словно позаимствованы из сетевого экшена – тут тебе и командные бои, и поединки «каждый сам за себя», и дуэли один на один. Хотя интереснее всего выглядит режим, в котором с каждой стороны выступают по два-три игрока с двумя-тремя кораблями каждый. Здесь победа будет зависеть от слаженной игры и умения выбрать правильную стратегию.

Каждый порт загружается отдельно, что порой изрядно раздражает.

Свистать всех наверх! Отставить! Свистать всех в спасательные шлюпки!

ОДИН МАТРОС ПРИРАВНИВАЕТСЯ К ТОННЕ ГРУЗА.

ИЗ АНГЛОЯЗЫЧНОГО РУКОВОДСТВА К ИГРЕ

Если силы не равны, можно сбежать от врага, бросив груз для увеличения мобильности.

Автор:
Дмитрий Карасев

ПОЙДЕТ: Процессор 1.7GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 64Mb
ПОХОЖЕ НА: Microsoft Train Simulator, Trainz

Новые железные дороги проложены либо по Северной Америке, либо по Европе. Хотелось бы большего разнообразия.

Как водится, все три новых локомотива воссозданы с максимальным вниманием к деталям.

RAILWORKS

ОПЯТЬ ПО ШПАЛАМ

- **ЖАНР:** Simulation
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Rail Simulator Developments
- **РАЗРАБОТЧИК:** Rail Simulator Developments
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.railsimulator.com

Для тех, кто еще не знает, поясним: под звучным именем RailWorks скрывается самостоятельное дополнение к Rail Simulator– главному железнодорожному хиту последних лет от студии Kuju Entertainment. Ну а Rail Simulator Developments на самом деле – это группа энтузиастов вперемешку с сотрудниками той же Kuju. Впрочем, если верить последним, RailWorks не просто дополнение, а настоящая «платформа для фанатского творчества на базе Rail Simulator».

НАШ ПАРОВОЗ ВПЕРЕД ЛЕТИТ

RailWorks ценна уже тем, что в ней собрано и систематизировано множество дополнительных материалов для Rail Simulator, созданных за последние полтора года. От себя же разработчики добавили три новых локомотива, набор дополнительных маршрутов и несколько бонусных сценариев (когда мы не просто катаемся туда-сюда, а выполняем определенную задачу – допустим, стараемся развезти грузы за определенное время). Кроме того, внешний вид застоявшейся на запасных путях Rail Simulator несколько освежили, а некоторые маршруты и локомотивы и вовсе перерисовали заново, так что на графику жаловаться по-прежнему не приходится.

В остальном же RailWorks не предлагает ничего нового. Крылья паровозам никто еще не приделал, поэтому твоя задача по-прежнему состоит в том, чтобы доехать из пункта А в пункт Б, не потерять по дороге половину вагонов и не попасть по ошибке в пункт С. Сложность задачи определяется соответствующими настройками – можно свалить все управление на компьютер и любоваться пейзажами за окном, а можно, наоборот, переключиться в «ручной» режим и убедиться, что настоящий электровоз устроен гораздо сложнее, чем кажется с перрона (наглядной иллюстрацией «простоты» служат пять толстых руководств, выпущенных специально по случаю релиза RailWorks).

ЧТО НАМ СТОИТ ПАРОВОЗ ПОСТРОИТЬ

Впрочем, смысл выпуска этого дополнения заключается не только в катании на паровозах. Kuju Entertainment еще весной объявила, что RailWorks не столько игра, сколько большая мастерская для всех фанатов Rail Simulator. И действительно, к RailWorks прилагается целый набор инструментов, позволяющих прокладывать маршруты и строить паровозы, а потом делиться результатами с другими игроками. Появилась даже поддержка сервиса Steam для удобного обмена дополнениями. Правда, большую часть инструментов придется отдельно загружать с сайта игры. Но заниматься творчеством действительно станет намного удобнее.

Так «чего же боле»? Если ты являешься большим энтузиастом виртуального железнодорожного движения, то, пожалуй, ничего. Rail Simulator по-прежнему выглядит очень бодро и явно не собирается сбавлять ход в ближайшее время. Ну а дополнительные инструменты для фанатов неизменно обернутся новыми поездами и новыми маршрутами.

О КОМПАНИИ

1998

Год основания студии Kuju Entertainment – будущего создателя таких железнодорожных хитов, как Microsoft Train Simulator и Rail Simulator.

2007

Год выхода той самой Rail Simulator. Игра получила отличные оценки и разом заставила забыть о скорби по закрытому сериалу Microsoft Train Simulator.

2009

В конце марта было официально анонсировано дополнение Rail Simulator 2: RailWorks (рабочее название было именно таким) – «уникальной творческой платформы для лучшего в мире симулятора».

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★½ 6.5

Хорошая графика, неплохое звуковое сопровождение, наличие дополнительных инструментов для редактирования игры, обновление старых маршрутов.

Малое количество изменений по сравнению с Rail Simulator, однообразие новых маршрутов, большую часть дополнительных инструментов нужно скачивать отдельно.

ОЧЕРЕДНОЕ ОМОЛОЖЕНИЕ RAIL SIMULATOR ПЛЮС ОТЛИЧНЫЙ НАБОР ИНСТРУМЕНТОВ ДЛЯ ТВОРЧЕСТВА.

6.5

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Уилл Райт (Will Wright), гейм-дизайнер
ПОХОЖЕ НА: Spore, Black & White

Автор:
Дмитрий Рубанов

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★ 9.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

+ Мощный инструментарий для создания собственных приключений; уместные элементы ролевой игры; космическая стадия стала гораздо интереснее.

– Приключения не слишком разнообразны; мелкие баги и огрехи в интерфейсе.

ЕДИНСТВЕННЫЙ И НЕПОВТОРИМЫЙ СИМУЛЯТОР ЖИЗНИ СТАЛ НА ШАГ БЛИЖЕ К ИДЕАЛУ.

7.5

SPORE: КОСМИЧЕСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

НЕБЕСНЫЙ КАПИТАН ПРОТИВ ПУПИЗОИДОВ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Spore: Galactic Adventures
ЖАНР: Life Simulation
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Maxis
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНТЕРНЕТ: www.spore.com

Spore от Уилла Райта (Will Wright), создателя The Sims, – проект необычный, в своем роде уникальный. Ну-ка скажи, пожалуйста, в какой современной игре можно вылепить из органического пластилина жизнерадостную задницу с ушами и через несколько часов отправить это чудо эволюции покорять открытый космос? В Quake? В Half-Life? В Civilization? Нет, нет и еще раз нет. А вот в Spore меж тем народ вытворяет и не такое.

За год продаж Spore разошлась по миру тиражом в 2.5 миллиона копий – отличный результат для игры, которая вышла только на компьютерах! За это время Maxis успел выпустить не только сборник контента «Жуткие и милые», но и полновесное дополнение. И знаешь, с выходом «Космических приключений» бороздить просторы галактик стало действительно интереснее.

ВЕСЕЛЫЕ ИСТОРИИ

Одним из немногих разочарований оригинальной Spore стала скучноватая космическая стадия. То есть собственного рогато-зубастого пупизоида ты придумал, накормил, взрастил, провел через эпохи, войны и… Что, собственно, дальше? А дальше остается лишь усадить чадо в звездолет и отправить к далеким галактикам. Раньше вариантов времяпрепровождения у путешественника было совсем немного: торговля, война да скучная дипломатия. «Космические приключения» вносят в привычную рутину некоторое разнообразие.
Капитан наконец научился вылезать из корабля. На планетах, отмеченных на звездной карте белыми флажками, появились специальные зоны приключений. Здесь Spore напоминает нечто среднее между собственной стадией «Существо» и обыкновенной ролевой игрой. Аборигены горстями раздают простейшие квесты («беги туда», «поговори с тем хвостоногом» и т.п.), предлагают разгадывать пазлы, участвовать в сражениях на аренах и гонках. Победить, кстати, очень просто: сложность испытаний рассчитана на детей младшего школьного возраста. Жаль, что радость от триумфов постепенно испаряется вместе с неповторяющимися заданиями. Рано или поздно процесс превраща-

Над заданиями «Космических приключений» работали создатели комедийного мультсериала Robot Chicken. Отсюда такая любовь к гигантским грибам.

После сдачи каждого номера сотрудникам нашей редакции снятся такие вот красочные сны.

ется в череду похожих драк и головоломок. Зато с атмосферой у «Космических приключений» проблем нет: отовсюду доносится хорошая музыка, с каждого скриншота через край льется позитив. Часть карт нарисована профессиональными голливудскими дизайнерами. Об этом нетрудно догадаться по обучающей локации с гигантскими желтыми грибами, танцующими кроликами и другими нестандартными персонажами.

За четкое выполнение заданий капитан периодически получает полезные гаджеты: от ракетницы и гипнокристалла до маскировочного шлема и антигравитационного пояса. Надо ли говорить, что вещи эти довольно круто выглядят и очень помогают на враждебных планетах? Всего полезных примочек более 30 штук, так что открыть их за пару часов не получится при всем желании. Несколько бонусов есть и для космической посудины. Выиграть самое безнадежное сражение в решающий момент помогут космические пираты и мегапушки. Интерфейс изменился совсем незначительно. Длинная полоса внизу экрана теперь вместо белка накапливает ценный опыт. Показатель аппетита существа уступил место индикатору энергии, необходимой для выполнения специальных атак. Других сколько-нибудь значимых преобразований мы не заметили.

ИНСТРУМЕНТ ТВОРЦА

После того как заготовленные задания окончательно надоедают, самое время взяться за свежий редактор приключений. Возможности утилиты поистине безграничны. Если в «Лаборатории существ» люди пропадали часами, то конструктор миссий не отпускает целыми сутками, а то и неделями. Maxis, что ни говори, умеет увлечь. Игрок может выбрать планету, изменить ее ландшафт, заселить любыми существами, прописать скрипты, сочинить диалоги, а также задать условия выполнения задания. Настройке поддаются даже анимация и музыкальный фон в отдельных районах! Работать можно с любыми объектами и существами: стандартными, собственными, созданными другими игроками. При наличии фантазии и кучи свободного времени вполне реально сделать приличную пародию на громкий фильм или раскрученную игрушку. Побегать по планете можно прямо на стадии ее планировки. Иногда бывает полезно отловить одну-две логические ошибки до того, как они станут причиной десятков других. Миссиями, как и существами, можно обмениваться через интернет. Серверы игры уже сейчас ломятся от тысяч творений фанатов. Если отсеять весь откровенный мусор, цифра все равно получается впечатляющая. И главное, любое приключение с официального хранилища за считаные секунды загружается на твой компьютер.

НЕ БЕЗ ГРЕХА

И все же удобство и оптимизация нового редактора оставляют желать лучшего. Разобраться в хитросплетениях кнопок и функций не всегда получается даже после обучающего курса, хотя так даже интереснее: есть спортивный азарт. Объекты (существа, здания, транспорт) подгружаются очень медленно, причем скорость почти не зависит от мощности компьютера. Чтобы увидеть одну-единственную 3D-модельку, приходится ждать секунд десять. А еще бывают такие вещи: часа полтора делаешь собственное приключение мечты, сохраняешь, а потом из-за непонятного технического полтергейста половина важных объектов, включая главного героя, проваливается под текстуры. Понятно, что дело всего лишь в несовершенстве движка, но что помешало доработать его? Тем более что и время, и деньги, и человеческие ресурсы для Maxis сразу после выхода The Sims перестали быть проблемой. ■

О КОМПАНИИ

1987 Уилл Райт (Will Wright) и Джеф Браун (Jeff Brown) основали в Калифорнии компанию Maxis. Первым серьезным проектом начинающих разработчиков стала легендарная SimCity.

2000 На полках магазинов оказывается игра The Sims, имитирующая жизнь отдельно взятого семейства. Через пару лет о существовании Maxis будет известно чуть ли не каждой второй домохозяйке на планете.

2005 Незадолго до E3 2005 появляется первая информация о Spore. Игра моментально попадает в список самых ожидаемых проектов ближайшего времени.

РАЗОБРАТЬСЯ В ХИТРОСПЛЕТЕНИЯХ КНОПОК И ФУНКЦИЙ НЕ ВСЕГДА ПОЛУЧАЕТСЯ ДАЖЕ ПОД РУКУ С ОБУЧЕНИЕМ.

Головоломки с красными, синими и зелеными ключами заставляют вспомнить первую Doom.

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb
ПОХОЖЕ НА: Harry Potter and the Order of Phoenix, Bully: Scholarship Edition

Автор: Кирилл Перевозчиков

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ГАРРИ ПОТТЕР И ПРИНЦ-ПОЛУКРОВКА

ОКОЛОКВИДДИЧ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Harry Potter and the Half-Blood Prince
- **ЖАНР:** Action/Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Bright Light
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.harrypotter.ea.com

Шестой год обучения юного волшебника в школе магии и волшеб… в общем, в Хогвартсе ознаменовался двумя важными событиями. Первое: наконец-то началась война с ужасающим до дрожи клавиатуры Волан-де-Мортом, школу оцепили мракоборцы, а премерзкий Драко Малфой затевает что-то действительно МРАЧНОЕ и ТАИНСТВЕННОЕ (здесь начинается череда чудовищных спойлеров, мы не будем вам это показывать). Второе и основное: главные герои неожиданно вспоминают, что они уже подростки.

О КОМПАНИИ

2003
Выходит первая игра британского подразделения EA – Harry Potter: The Quidditch World Cup.

2004
EA UK выпускает своего первого полноценного «Гарри Поттера» – The Prisoner of Azkaban.

2009
Уже под новым именем – EA Bright Light – команда выпускает «Принца-полукровку».

РАДИО «ЮНОСТЬ»

Госпожа Роулинг (J.K. Rowling) решила масштабно восполнить недостаток любовных линий в предыдущих романах, поэтому в «Принце-полукровке» творится нечто невообразимое: когда автор этих строк читал литературный первоисточник, у него не проходило ощущение, что это какой-то розыгрыш и «Росмэн» случайно издала фанатский рассказ (ну вы же знаете, что обычно пишут в фанатских рассказах – страшное дело). И если режиссер Дэвид Йетс (David Yates) справился со всем этим более чем достойно (сценки любовного характера в фильме очаровательны и заслуживают аплодисментов), то игра в свою очередь режет хронометраж гигантскими ножницами. Приходится следить за развитием событий в очаровательных скриптовых сценках между миссиями. «Эээ… Джинни… пошли со мной в Хогсмид». – «Прости, Гарри, я не могу, я иду с Дином». – «Ничего, все в порядке». – «Точно?» – «Да, да, я пойду с Гермионой». Удивительное дело: в фильме ничего подобного нет.

ВСЯ ВЛАСТЬ КОНСОЛЯМ

Но если отбросить вопросы к сюжету (всем, кто не знаком с первоисточником, можно его смело игнорировать), то в итоге получается в достаточной степени… приличная игра. Очень короткая, не слишком красивая, кривовато портированная… но все же интересная. Из самых мелких неприятностей – картинка, работающая строго на 30 кадрах в секунду, и патологическое отсутствие сглаживания (при достаточно ужасной для консолей нового поколения графике). Есть проблемы и покрупнее: управление явно сделано с прицелом на геймпад или контроллер для Nintendo Wii, а не на компьютерную мышку. Если бегать по Хогвартсу (почти полностью, как и в прошлой игре, открытому для совершенно бессмысленного исследования) и сражаться в дуэлях вполне удобно, то с зельеварением и некоторыми другими мини-играми могут начаться проблемы.

ТОТ ПАРЕНЬ ИЗ КОГТЕВРАНА

Но главная проблема состоит в том, что весь «Гарри Поттер и принц-полукровка» целиком и полностью состоит из одного алгоритма:
1) пробежка из точки А в точку Б (клавишей N вызывается дружелюбное привидение

Почти Безголовый Ник, которое обязательно покажет тебе дорогу);
2) по дороге к цели на твоем пути обязательно встретится какой-нибудь местный гопник (кажется, его зовут Крэбб или Гойл или Тот Парень Из Когтеврана) и начнется дуэль;
3) собственно мини-игра или сюжетная мини-игра (они в достаточной степени оригинальны – можно, к примеру, управлять Роном или самим Поттером, находящимися под действием тяжелых нарко… то есть приворотных и приносящих удачу зелий);
4) заставка на движке и видеоролик.

Все. Да, это бросается в глаза. Да, это убивает идею свободного Хогвартса (здесь нет секретов и нет смысла собирать какие-то там щиты). Но именно такая схема позволяет игре удерживать внимание игрока. Возьмем, к примеру, квиддич – самый популярный волшебный вид спорта. Увы, он потерял свое былое величие – теперь мы не можем полноценно управлять Гарри Поттером, а только уклоняемся от препятствий и попадаем в разноцветные звездочки, чтобы ускориться. Не то чтобы это скучно, но украсть у нас квиддич было одним из самых подлых поступков разработчиков. С другой стороны, неизменно радует зельеварение. Здесь тоже все просто. Игра аккуратно показывает, какую… м-м-м… пробирку нужно взять и вылить в котел, как размешать, взболтать – вариантов масса. Главное – побороть неудобное управление, уложиться в отведенное время и не делать ошибок (попытайся не спутать драконьи экскременты с сушеными тараканами). Самой приятной мини-игрой нужно объявить дуэли – здесь опять же крайне сложно проиграть: Гарри стреляет страшной мощи заклятиями, не оставляя противникам никаких шансов. Можно уклоняться, можно блокировать вражеские атаки, а можно даже направить их против дуэлянта – для этого нужно «зарядить» щитовое заклинание. Protego!

За портретами скрываются потайные ходы – достаточно узнать пароль.

ПОСТОРОННИМ В.

Самое странное сейчас то, что с уверенностью вспомнить какую-либо откровенно плохую игру про мальчика-который-выжил крайне трудно. «Философский камень» был по-детски наивным, но эффектным и необычным. «Тайная комната» презентовала открытый Хогвартс. «Узник Азкабана» был хоть и прямолинейным, но отнюдь не плохим. «Кубок огня» вообще поменял перспективу на вид сверху и стал без пяти минут игрой жанра beat'em'up – и от этого во многом выиграл. «Орден Феникса» – первый next-gen-опыт с бесшовным Хогвартсом, «Принц-полукровка» исправил многие ошибки предшественника. Непонятно только одно: что помешало довести игру до ума, когда прокат фильма перенесли с прошлой осени на теперешнее лето? ■

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★½ 6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

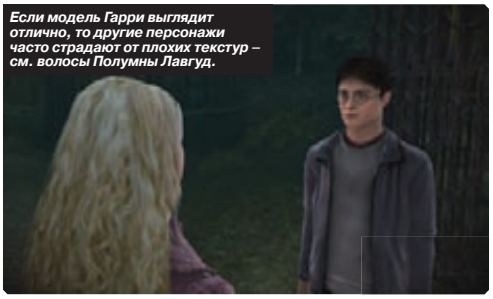
Веселый и ненапрягающий геймплей; фирменная музыка; в озвучке задействованы практически все актеры из фильма.

Скоротечность прохождения; некоторые проблемы с управлением и графикой; непонятный для простых смертных сюжет.

ПОЖАЛУЙ, ЛУЧШИЙ НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ ИГРОВОЙ «ГАРРИ ПОТТЕР». ХОРОШИЙ ПОДАРОК ФАНАТАМ ФИЛЬМА ИЛИ КНИГИ, НО… ОСТАЛЬНЫМ ЗДЕСЬ ДЕЛАТЬ ОПРЕДЕЛЕННО НЕЧЕГО.

7.0

УКРАСТЬ У НАС КВИДДИЧ БЫЛО ОДНИМ ИЗ САМЫХ ПОДЛЫХ ПОСТУПКОВ РАЗРАБОТЧИКОВ.



Если модель Гарри выглядит отлично, то другие персонажи часто страдают от плохих текстур – см. волосы Полумны Лавгуд.

Почти Безголовый Ник теперь всегда готов показать дорогу, сменив на посту помощника магические следы из пятой части.

За достижения в мини-играх, к примеру в зельеварении, дают очаровательно бессмысленные значки.

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Pure, Ex Machina: Arcade

Автор:
Дмитрий Рубанов

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

Огромный игровой мир в постапокалиптическом стиле, приятная картинка, разнообразные транспортные средства.

Однообразные, нудные и затянутые состязания, излишне упрощенная физическая модель, нет ощущения скорости.

ВЯЛАЯ И СКУЧНАЯ ГОНЯЛКА, НАГЛЯДНО ДЕМОНСТРИРУЮЩАЯ, ЧТО РАЗМЕР – НЕ ГЛАВНОЕ.

6.0

FUEL

ТОПЛИВНЫЙ КРИЗИС

- **ЖАНР:** Racing
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Codemasters
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Asobo Studio
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–16
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.fuel-game.com

Сделать собственную гонку с внедорожниками и развалюхами французская компания Asobo задумала почти пять лет назад. Тогда игра получила название Grand Raid Offroad и благополучно склеила ласты за пару месяцев до обещанного релиза. Спустя некоторое время жизнь в полумертвый проект вдохнула сердобольная Codemasters. На смену африканским пустыням пришли американские пустоши, серьезно обновился транспортный парк, а громоздкое название ужалось до лаконичного Fuel.

К несчастью, кардинальные упрощения коснулись не только заголовка. Принудительной кастрации подверглась игровая физика, раз и навсегда потерявшая всякий интерес к трюкам, управляемым заносам и зрелищным авариям. Создатели Pure, Burnout Paradise и Race Driver: GRID могут спать спокойно.

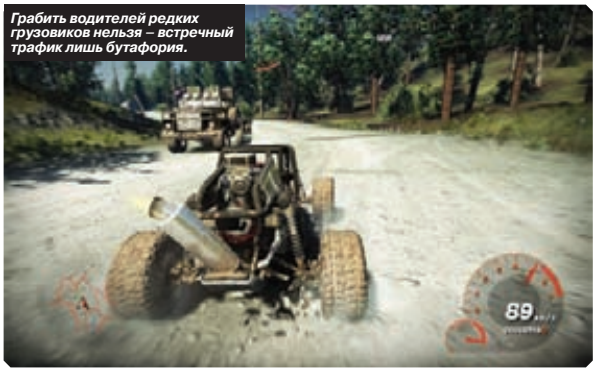
Парадоксально, но факт: корректировать направление движения авто можно прямо в воздухе.

В СТИЛЕ КАНТРИ

Завязка Fuel, представленная полуторарминутным роликом и абзацем в руководстве пользователя, отсылает игрока прямиком ко второй части легендарного «Безумного Макса». Нефтяной кризис и испорченная экология, как и прогнозировали многие экономисты, в недалеком будущем аукнулись человечеству глобальной катастрофой. Некогда развитые страны охватила анархия, цивилизованное общество приказало строить коммунизм, а стоимость литра бензина устремилась к бесконечности. Жестокие и опасные состязания за несколько канистр с драгоценным топливом стали самым популярным развлечением алчных охотников за приключениями. Главный герой Fuel как раз из таких джентльменов удачи.

В начале пути в распоряжении персонажа лишь один-единственный звонкий тарантас на колесах, несколько вариантов заработка (гонки вида А, гонки вида Б и т.п.) да бескрайние просторы, уходящие далеко за горизонт. Для справки: игровая территория охватывает немыслимые 14 400 квадратных километров побитых жизнью Соединенных Штатов. Площадь курортной Абхазии, кстати, почти в два раза меньше. Мир поделен на 19 условных участков и, что особенно радует, скроен аккуратно и абсолют-

Над игрой круглые сутки незримо витает дух «Безумного Макса» и Fallout 3.


Грабить водителей редких грузовиков нельзя – встречный трафик лишь бутафория.

О КОМПАНИИ

2002 Основана французская студия Asobo. Компания открывает офис в городе Бордо и тут же берется за разработку платформера Super Farm для приставки PlayStation 2.

2005 Появляется первая информация о Grand Raid Offroad – гонке на внедорожниках, которая чуть позже трансформируется в Fuel.

2008 Консольная версия Fuel официально вписывается в Книгу рекордов Гиннесса как обладательница крупнейшей локации за всю историю видеоигр.

но без швов: никаких загрузок, никаких глупых ограничений. Любознательные гонщики могут отправиться в противоположный угол карты в любой момент карьеры. Главное – помнить, что такое путешествие отнимет никак не меньше часа, а сохраниться получится лишь в областях, открытых в карьере. Именно нездоровая гигантомания обеспечила Fuel почетное место в последней версии Книги рекордов Гиннесса.

Количество, как это часто бывает, больно ударило по качеству. Районы почти не отличаются от клишированных американских пейзажей из типичных романов, фильмов, игр про постапокалипсис и имеют неприятное свойство быстро приедаться. Реденький лес, разбитый хайвей, унылая пустыня, промозглые болота и есть то немногое, на что хватило фантазии дизайнеров Asobo.

Скоростные легковушки буксуют при первой возможности и совершенно не подходят для передвижения по бездорожью.

БАК НАПОЛОВИНУ ПУСТ

По части транспорта разработчики, наоборот, отвели душу. Несколько десятков колесных машин поделены на категории: мотоциклы, багги, квадроциклы, легковые авто, грузовики и бигфуты – выбор солидный. Для каждого типа, как несложно догадаться, есть своя область применения. Багги идеально подходит для гонок по бездорожью, а легковушки имеют преимущество на серпантине. Жаль, что машины намертво приклеены к дороге и подходят для феерических выкрутасов даже меньше, чем гробы на колесиках из GTA: Vice City. Хотя и это неважно: в игре на 100 процентов отсутствует понятие «драйв».

В огромном мире, как и следовало ожидать, практически нечем заняться. Открывать бесчисленные шлемы и банданы для персонажа не очень весело. Задания делятся на две категории: испытания, двигающие по карьере, и простые гонки за бензин. Обе группы предлагают примерно одинаковые развлечения: кольца, контрольные точки, многокилометровый спринт, догонялки… Ты еще не уснул? Из более-менее нестандартного есть заезды наперегонки с вертолетом, но Asobo умудрилась испортить и их. Винтокрылая машина раз за разом двигается по глупому алгоритму: сначала вырывается далеко вперед, а за полкилометра до финиша резко сбавляет скорость и дает себя обогнать.

Кроме гонок на удобную GPS-карту нанесены эмблемы и флажки – что-то вроде бонусных забав. Эмблемы открывают для авто новые раскраски. А вот флажки ничего не открывают, и собирать их в общем-то необязательно. Да и многопользовательская игра с учетом площади местной локации могла бы быть масштабнее. Гораздо масштабнее. Скажем, в концепцию Fuel очень здорово бы вписалась механика автомобильной World of Warcraft. А так мы имеем дело с теми же самыми состязаниями, но с реальными противниками вместо заурядных компьютерных гонщиков.

ПО ПОТРЕБНОСТЯМ

Гораздо ответственнее французы подошли к технической части. Движок собственной выделки работает четко, без сбоев. Закаты понравятся романтикам, разрешение текстур и спецэффекты – обладателям каких-нибудь GeForce GTX 285, относительно демократичные системные требования – тем, кто последний раз обновлял железо во времена Quake 4. А какие тут грозы! Раздражает, пожалуй, только тотальное пренебрежение ньютоновской физикой: согласись, когда хрупкое дерево оказывается для грузовика под названием «Девастатор» непреодолимой преградой, это по меньшей мере странно. Специфичные музыкальные запилы придутся по душе лишь бескомпромиссным ценителям рока. Их радости не будет предела, особенно если учесть, что композиции находятся в открытом виде и перетаскиваются из игровой папки MUSIC в окошко плеера одним непринужденным движением мышкой. К ним бы побольше интересных состязаний, но Fuel, увы, скучна, как учебник по квантовой механике.

Машины разного класса не могут принимать участие в одной гонке, а жаль. Представь, как бы весело этот бигфут наматывал на покрышки лузеров-мотоциклистов.

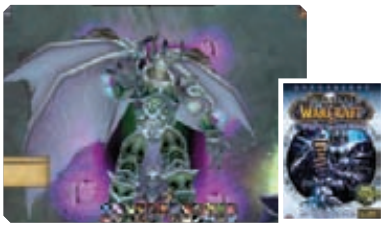
ИГРОВАЯ ТЕРРИТОРИЯ ОХВАТЫВАЕТ НЕМЫСЛИМЫЕ 14 400 КВАДРАТНЫХ КИЛОМЕТРОВ ПОБИТЫХ ЖИЗНЬЮ СОЕДИНЕННЫХ ШТАТОВ.

ГИД ПОКУПАТЕЛЯ

ПОКУПАЙ ТОЛЬКО КАЧЕСТВЕННЫЕ ИГРЫ! РУБРИКА «ГИД ПОКУПАТЕЛЯ» ПОМОЖЕТ ОПРЕДЕЛИТЬСЯ, НА ЧТО ПОТРАТИТЬ ДРАГОЦЕННЫЕ РУБЛИКИ. ЗДЕСЬ СОБРАНА ИНФОРМАЦИЯ О ЛУЧШИХ ПРОЕКТАХ, ВЫШЕДШИХ ЗА ПОСЛЕДНИЙ ГОД. ДЛЯ УДОБСТВА ОНИ РАЗБИТЫ ПО ЖАНРАМ, И В КАЖДОМ ВЫДЕЛЕН АБСОЛЮТНЫЙ ЛИДЕР. КОГДА ТА ИЛИ ИНАЯ ИГРА «СОСТАРИТСЯ», ТО БИШЬ ОТПРАЗДНУЕТ СВОЙ ПЕРВЫЙ ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ, ИЛИ СДАСТ ПОЗИЦИЮ БОЛЕЕ КАЧЕСТВЕННОЙ ЗАБАВЕ, ЕЕ МЕСТО ЗАЙМЕТ НОВИНКА.

MASSIVE MULTIPLAYER

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING



- **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Софт Клаб
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** wow-europe.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 01 (61)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, Золотой кулер

Wrath of the Lich King – второе дополнение к культовой многопользовательской ролевой игре World of Warcraft. А ты же знаешь, Blizzard не делает плохих игр. Присоединяйся к одиннадцати миллионам играющих и покажи Королю личу кузькину мать!

ЧТО ЕЩЕ?
THE CHRONICLES OF SPELLBORN
WARHAMMER ONLINE: ВРЕМЯ ВОЗМЕЗДИЯ

SHOOTER

ХРОНИКИ РИДДИКА: ASSAULT ON DARK ATHENA

- **РАЗРАБОТЧИК:** Starbreeze Studios, Tigon Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** www.riddickgame.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 06 (66)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.5, Золотой кулер

Escape from Butcher Bay постоянно подсовывала игроку что-то новое, потому и проходилась на одном дыхании. Assault on Dark Athena развивает эти идеи. Сбежав из тюрьмы, Риддик не стал ближе к свободе – в глубоком космосе его корабль оказался захвачен звездолетом «Темная Афина»...

ЧТО ЕЩЕ?
CALL OF JUAREZ: УЗЫ КРОВИ
LEFT 4 DEAD

ACTION

STREET FIGHTER 4

- **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** www.streetfighter.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 09 (69)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, Игра номера

Street Fighter 4 – это больше, чем файтинг. Это один из некоронованных королей жанра. Игра, привыкшая задавать моду, а не следовать ей. Игра, признающая только оценку «отлично». Ну а Street Fighter 4 на PC – это больше, чем просто Street Fighter.

ЧТО ЕЩЕ?
GRAND THEFT AUTO 4
PROTOTYPE

RACING

BURNOUT PARADISE

- **РАЗРАБОТЧИК:** Criterion Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** www.burnout.ea.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 03 (63)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, Игра номера

Секрет успеха, как ни странно, в авариях – самых потрясающих, зрелищных и реалистичных в истории видеоигр. Burnout превращает в реальность мечту любого нормального мужчины: расфигачить дорогой суперкар в клочья, в мясо, в осколки стекла и деформированного металла.

ЧТО ЕЩЕ?
STCC: THE GAME
PURE

ROLE-PLAYING GAME

FALLOUT 3

РАЗРАБОТЧИК: Bethesda Softworks
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: fallout.bethsoft.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (59)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Игра месяца

Одна из лучших ролевых игр последнего времени, превосходное пополнение в древнем сериале постапокалиптических RPG. Этой игрой Bethesda Softworks доказывает, что способна делать первоклассные игры и вне цикла The Elder Scrolls. Все на борьбу с супермутантами!

ЧТО ЕЩЕ?
KING'S BOUNTY: ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ
ВЕДЬМАК. ДОПОЛНЕННОЕ ИЗДАНИЕ

REAL-TIME STRATEGY

DEMIGOD: БИТВЫ БОГОВ

РАЗРАБОТЧИК: 1С/Snowball Studios
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Gas Powered Games
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.demigodthegame.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (66)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

Gas Powered Games выполнила свое обещание сделать онлайновый хит. Идея смешать ролевые элементы Diablo, стратегию Warcraft и динамику Quake (родился, побежал в бой, умер, переродился, снова побежал) оказалась на редкость жизнеспособной.

ЧТО ЕЩЕ?
COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2

MANAGEMENT/RTS

EMPIRE: TOTAL WAR

РАЗРАБОТЧИК: The Creative Assembly
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Два DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.totalwar.com/empire

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (64)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5, Игра номера

The Creative Assembly собрала из огромного количества составных частей очень сложнейший, прекраснейший, исправно работающий механизм. Каждая деталь точно выточена, тщательно отполирована и идеально подогнана под другую. Уникальная стратегия.

ЧТО ЕЩЕ?
ANNO 1404
XIII ВЕК: РУСИЧ

SIMULATION

ВОЙНА В НЕБЕ – 1917

РАЗРАБОТЧИК: Neoqb
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: ND Games
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.riseofflight.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (66)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

«Война в небе – 1917» – это абсолютно иная реальность. На допотопном самолете приходится идти едва ли не в рукопашную просто потому, что из бортового вооружения здесь только два пулемета, которые надо перезаряжать вручную, а вместо системы наведения – круглый прицел с мушкой посередине.

ЧТО ЕЩЕ?
КА-50: ЧЕРНАЯ АКУЛА
МОРСКОЙ ОХОТНИК

ADVENTURE

TALES OF MONKEY ISLAND

РАЗРАБОТЧИК: Telltale Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: LucasArts Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Цифровая дистрибуция
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.telltalegames.com/monkeyisland

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 09 (69)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5

Игре не хватает по-настоящему запоминающихся эпизодов, таких как знаменитая «бранная дуэль» из оригинала или сцена из LeChuck's Revenge, пародирующая кульминационный момент «Звездных войн». Но вряд ли кому-то в голову придет отрицать главное: сериал вернулся, и это здорово.

ЧТО ЕЩЕ?
ТУРГОР
ШЕРЛОК ХОЛМС ПРОТИВ ДЖЕКА ПОТРОШИТЕЛЯ

НЕФОРМАТ

BRAID

РАЗРАБОТЧИК: Number None
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Number None
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Цифровая дистрибуция
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.braid-game.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (66)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.9, Золотой кулер

Задачки в Braid непросты и требуют понимания законов текущей вселенной. Этим игра очень напоминает Portal: постоянно приходится учиться думать по-новому. Акварельный мир замирает, симфоническая мелодия играет вспять, на заднем плане желтые листья падают снизу вверх...

ЧТО ЕЩЕ?
GUITAR HERO WORLD TOUR
ZENO CLASH

Автор:
Максим Михеенко

ДНЕВНИК РАЗРАБОТЧИКОВ U-WARS (BIART STUDIO)

ЗАПЛЫВ ЧЕТВЕРТЫЙ. МУЗЫКАЛЬНЫЙ

МЫ РАДЫ ВНОВЬ ПРИВЕТСТВОВАТЬ ТЕБЯ В ДНЕВНИКАХ РАЗРАБОТЧИКОВ ОТЕЧЕСТВЕННОГО ПРОЕКТА U-WARS – САМОГО, ПОЖАЛУЙ, ПОДВОДНОГО ШУТЕРА В МИРЕ. СВЕЖИЕ, ЕЩЕ СОВСЕМ ГОРЯЧИЕ НОВОСТИ, ПОСЛЕДНИЕ КАДРЫ ИЗ ИГРЫ И ОТКРОВЕННОЕ ИНТЕРВЬЮ – ВОТ ТО, ЧТО МЫ ХОТИМ ПРЕДСТАВИТЬ ТВОЕМУ ВНИМАНИЮ СЕГОДНЯ.

Сражение с таким исполином обещает запомниться надолго. А ведь пока мы и словом не перемолвились о Самом Главном Боссе в игре.

О КЁЛЬНЕ, СУПЕР-КРАБЕ И ДУШЕ АМЕРИКАНСКОГО ИГРОВОГО КОМПОЗИТОРА

В конце августа на немецкой земле, в городе Кёльне, свои двери откроет главная выставка игровых развлечений в Европе – Gamescom 2009, более масштабная и амбициозная сестрица прошлогодней Games Convention в Лейпциге. Коллектив Biart повезет на выставку новую версию U-WARS, которая на момент написания этих строк находится в самой активной разработке и, смеем надеяться, приятно поразит европейскую публику.

Разработчики любезно предоставили несколько новых скриншотов из свежего билда игры. На них ты можешь увидеть одних из самых опасных противников в игре – боевых дронов. Самый большой из них – ставший уже своего рода легендой огромный робот супер-Краб. В предыдущих выпусках дневников мы рассказывали о нем на уровне идеи и концепта, прошло несколько месяцев – и сейчас это уже настоящая игровая модель (преогромнейшая, заметь!), вольготно расположившаяся на одном из уровней. Помимо чисто подводных дронов в игре, о которых мы говорили ранее, в игре будут и универсальные машины-убийцы – как раз сейчас разработчики наводят баланс на их боевые характеристики. Далее за работу примутся дизайнеры, которые начнут расставлять дронов на уровнях и выстраивать динамичный игровой процесс с многочисленными потасовками. Одним словом, работа кипит. Чуть ниже тебя ждет интервью с именитым игровым композитором, написавшим музыку для U-WARS, а мы увидимся ровно через месяц. До новых встреч в эфире!

Джереми Соул (Jeremy Soule), пожалуй, один из самых известных и уважаемых игровых композиторов в мире. Ты наверняка слышал его музыку, и не раз. Помимо написания потрясающих саундтреков к таким играм, как The Elder Scrolls 4: Oblivion, Prey и Company of Heroes, Джереми активно выступает с концертами, помогает начинающим композиторам и обожает компьютерные и видеоигры. «Биарт» пригласила Соула для создания запоминающейся и качественной музыки для U-WARS.

? Джереми, что ты можешь сказать о твоей совместной работе с Biart?

Д.: Это мой первый проект совместно с «Биарт», и я надеюсь, что далеко не последний. Первое, что привлекло мое внимание к проекту, – это потрясающее качество картинки. Да и, конечно, само по себе сотрудничество с разработчиками доставило мне большое удовольствие и массу положительных эмоций. Это всегда здорово с творческой точки зрения, когда тебе выпадает возможность работать с талантливыми и увлеченными людьми, которые имеют четкое представление о том, какой должна быть их игра и что должно быть реализовано. Написание музыки – это совместная работа с создателями игры. Когда ее делают сообща, всегда получается лучше. Именно так в данном случае и было. Также любопытно отметить, что «Биарт» занимается разработкой и «серьезных» игр, направленных на обучение различных военных служб действиям в реальной обстановке. Студия делает все проекты очень скрупулезно. Мы с уважением относимся к талантам друг друга и совместно стремимся к превосходному результату – конечному продукту, который и пробуждает интерес у игрока.

? Как происходил процесс создания музыки для U-WARS?

Д.: Как и у большинства людей моей профессии, все начинается с общей идеи. Как только я начал обсуждать проект со студией-разработчиком, в моей голове сразу же возникло множество идей. Подобно шеф-повару, который готовит свои блюда, я прокручиваю в голове невероятное количество комбинаций и вариантов, которые в итоге сольются в единую уникальную рецептуру. Понимаешь, очень много работы сейчас осуществляется в «цифре». Я могу выбирать из тысяч инструментов. Обычно, когда мне нужно написать главную музыкальную тему, в моей голове начинает работать множество винтиков, и я сразу понимаю точно, как это сделать. Само исполнение музыки и ее запись являются самым простым во всей работе по сравнению с творческим процессом генерации идей.

? Какое направление задали тебе разработчики для написания музыки к U-WARS? Они дали конкретное руководство к действию или же оставили выбор за тобой?

Д.: Сказали сделать так, чтобы звук в игре был превосходным. Как я уже говорил ранее, работа с Biart стала креативным сотрудничеством. Мы все творчески подпитывали друг друга. Ребята предоставили мне много свободы в изучении новых и смелых идей. Я хочу гордиться этой работой, прослушав ее и через десять лет.

? Что тебя вдохновляло при написании музыки?

Д.: Я большой фанат кино и испытываю огромную любовь к экранизации захватывающих подводных приключений. В работе над U-WARS я находился под влиянием различных впечатлений и, несмотря на то что речь идет все же об игре, своей музыкой надеялся пробудить у игрока чувства напряженности, тревоги, клаустрофобии – все те чувства, что вы можете испытать при просмотре таких фильмов, как «Подводная лодка», «Охота за «Красным Октябрем»», «Ю-571» или даже «Бездна».

? Как сюжет игры и игровой процесс оказывают влияние на музыку в проекте?

Д.: U-WARS – sci-fi-шутер, но при этом он затрагивает важные современные вопросы. Миру угрожают глобальные террористические организации – на сегодняшний день эта тема особенно актуальна для мирового сообщества. Я понимаю, что игры сегодня, как и кино, как никогда ранее, могут служить в качестве «платформы» для пересказа событий в интерактивной форме. Это позволяет нам, разработчикам, перемещать актуальные проблемы современности в незнакомые или даже фантастические обстоятельства... А это, в свою очередь, дает возможность отстраниться от серьезности и тяжести всего происходящего в жизни. Однако и те, кто хотел бы провести аналогию с сегодняшними событиями, смогут найти заметную связь с существующими и весьма актуальными проблемами. В этом смысле сюжет игры и геймплей оказывают огромное влияние на мою работу по проекту.

? Какова была твоя конечная цель при написании музыки к U-WARS? Хотел достигнуть чего-то определенного?

Д.: Я хотел создать ощущение, которое позволило бы прочувствовать весь масштаб происходящего. В U-WARS присутствует превосходный контраст в характерах героев и смене сюжетной линии. Я лишь хочу подчеркнуть действие на экране, сосредоточивается ли оно на истории о Golden Hawk или на действиях спецподразделений. Верю, что, создавая музыку, мы не должны упускать возможности подчеркнуть ею игровые моменты. Она не только носит развлекательный характер, но и является существенным элементом, влияющим на твои ощущения от игры. Зная это, я решил вложить свои чувства в мелодии и мотивы, которые сыграли бы активную роль в воссоздании атмосферы игры.

? Влияет ли игровой жанр на тип музыки, которую ты пишешь (в арсенале Джереми работа над музыкой для стратегий в реальном времени, ролевых игр, динамичных экшенов)? Есть ли какой-то жанр, для которого сложнее сочинить музыку, чем для других?

Д.: Каждый проект – это совершенно новый уникальный набор «вызовов» для меня. Я пришел к выводу, что лучшие игры – те, в которых музыка не только живет в игре, но и находится за ее пределами (т.е. которую ты с удовольствием будешь слушать, скажем, в автомобиле). Если музыка не живет своей жизнью, она и в игре не будет работать. U-WARS – тактический шутер. Ты ведешь в бой элитный отряд, состоящий из хорошо обученных бойцов, и музыка должна соответствовать характеру игрового процесса.

? Каково твое мнение об U-WARS как игре в целом?

Д.: Я думаю, что это будет классная игра, которая покажется геймерам захватывающей, подарит массу разнообразных впечатлений и предоставит широкое поле для действий. Мне всегда нравились шутеры от третьего лица, начиная еще с первой Tomb Raider. О Боже, как давно это было... Или, может, я просто начинаю стареть... В общем, тогда я был впечатлен графикой в игре.
В качестве примера хочу привести еще одну игру – BioShock. Это была одной из первых игр, в которой я увидел, насколько реалистично может быть воссоздан подводный мир. Визуализация подводного мира в U-WARS действительно поразит многих. Ты почувствуешь, будто управляешь камерой Жака Кусто в его документальном фильме. Да и к тому же сможешь ощутить себя героем боевика среди множества взрывов, стрельбы и огня.

? Джереми, а ты хотел бы сыграть в U-WARS, когда игра выйдет?

Д.: Безусловно! И вся моя команда тоже с удовольствием это сделает! Но, если это возможно, дорогие разработчики из «Биарт», пришлите копию до официального выхода игры. Мне нужно хорошенько потренироваться в многопользовательской игре, чтобы сделать всех в Live! Несмотря на то что я постоянно занят, я всегда нахожу свободную минутку для игр.

? Что бы ты хотел пожелать разработчикам перед выходом U-WARS?

Д.: Спасибо, ребята, за эту огромную возможность. Это особая игра, и это честь для меня – принять участие в таком проекте. ■

ДАЙДЖЕСТ

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ: МАЙ-ИЮНЬ 2009 ГОДА

Автор:
Владимир Карпов

* Официальная цена на сайте издателя

EDITORIAL

Привет, друзья!
На форуме нашего журнала я часто вижу предложения расширить «Дайджест», вернуть таблицу локализаций, делать больше интервью с издателями. Слово читателя если не закон, то по крайней мере важный вектор, помогающий определить направление, в котором стоит развиваться журналу. Поэтому как минимум часть просьб я постарался выполнить.
Июль традиционно оказался скупым на релизы, самые крутые вещи (новая Call of Juarez – одна из таких) пока только добираются до редакционного стола. Но, немного покопавшись в стопке дисков, присланных издателями ранее, я отобрал несколько еще не совсем заплесневелых игр для сегодняшней рубрики. В конце концов, хорошим играм время нипочем, а над плохими можно и слегка поиздеваться, ведь так?
В качестве приятного бонуса – интервью с Наталией Дубровской, режиссером озвучения игры «Секретные материалы 2: Puritas Cordis». По ряду причин мы не успели поставить материал в августовский номер, но все же решили, что не вправе лишать тебя удовольствия прочесть этот замечательный текст.
С нетерпением буду ждать твоих отзывов на forum.gameland.ru.
До связи!

Редактор рубрики «Дайджест»
Владимир Карпов

BATTLESTATION: PACIFIC

Battlestation: Pacific – продолжение хита 2007 года Battlestation: Midway. Это одна из наиболее ярких и захватывающих игр, посвященных Второй мировой войне. Совершенно уникальный сплав из стратегии, симулятора и экшена позволяет тебе отдавать приказы эскадрильям и принимать важнейшие тактические решения прямо из кабины истребителя (бомбардировщика, торпедоносца; будто воплощенный дух войны, ты в любой момент можешь покинуть один самолет и тут же оказаться за штурвалом другого). Благодаря удобному интерфейсу и «ненагруженному» управлению ты без проблем освоишь даже авианосец и подводную лодку! Великолепие и ужас эпических сражений при Перл-Харборе, у атолла Мидуэй и берегов Окинавы разворачиваются перед тобой, словно ожившие кадры кинохроники, и если нам еще не надоела тема Второй мировой в играх, то лишь благодаря таким великолепным образцам игрового искусства, как Battlestation: Pacific.

Мы получили письмо от Сергея Зыкова, менеджера компании «Новый Диск». Он передал наши вопросы локализаторам Battlestation: Pacific (которые оказались слишком заняты-ми, чтобы пообщаться с нами напрямую), и теперь ты узнаешь все об их работе над игрой.

? В игре присутствует большое количество информации о технике и событиях тихоокеанских сражений. Вы приглашали к работе над переводом военно-исторических консультантов?

Нет, к счастью, не пришлось. Оказалось, что у нас в компании есть несколько человек, активно интересующихся военной историей, в частности, тихоокеанским театром военных действий. Так что обошлись своими силами.

? Что показалось наиболее трудным в работе над русской версией игры? Объем материала, который требовалось перевести и озвучить, не пугал?

После таких «монстров локализации», как «Ведьмак», нас уже очень сложно испугать объемом. Так что работали, можно сказать, в штатном порядке. Самым сложным оказалось передать атмосферу воздушных боев – при прослушивании архивных хроник мы поняли, что во время сражения в эфире царила настоящая какофония: пилоты орут, «Земля» пытается давать указания, раздаются крики подбитых… Актерам на озвучении пришлось постараться по полной: кое-кто даже потом жаловался, что чуть не охрип от постоянных криков.

? Какое количество времени заняла локализация? Сколько актеров озвучения было задействовано? Расскажите нам о них.

Сам процесс озвучки занял больше двух недель – очень много материала. А до этого несколько месяцев шла работа с текстами: перевод, редактура, сведение, подбор шрифтов… В озвучении принимало участие более 15 актеров – меньше нельзя, иначе янки и самураи у нас получились бы совершенно одинаковыми, а это неприемлемо. Больше всего запомнилась работа Вадима Максимова – он озвучивал у нас японские брифинги и сделал это потрясающе: настоящий самурай. Оно и неудивительно: за плечами Вадима больше десятка игр, в том числе Damnation, «Вин Дизель Wheelman» и «Квант милосердия».

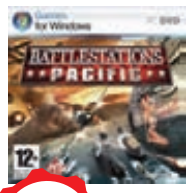
? Игр на тему Второй мировой выпущено уже столько, что из них можно сложить новую Берлинскую стену. Какое место в вашем личном хит-параде тематических игр занимает Battlestation: Pacific?

Я бы поставил эту игру несколько особняком. В отличие от многих своих коллег по цеху Battlestations Pacific в первую очередь яркий, зрелищный блокбастер про войну. И только уже немного поиграв, понимаешь, насколько тщательно разработчики воссоздали все детали этого конфликта, сколько труда было вложено в то, чтобы соблюсти историческую достоверность. Это внушает уважение, согласитесь.

? Раз уж мы заговорили о Второй мировой, поделитесь секретом: как обстоят дела с русской Wolfenstein? Над какими еще проектами сейчас трудятся локализаторы?

Большая часть команды вовсю работает над Risen – нашей главной ролевой игрой этого года. Пожалуй, еще ни одна наша локализация не вызывала столько эмоций и не имела такого отклика от фанатов – обсуждения на форумах игры не утихают даже ночью.
Параллельно идет финализация локализованной версии Operation Flashpoint: Dragon Rising. На радость поклонникам в сентябре выйдет русская версия Overlord 2. В общем, у кого-то лето – пора отпусков, а кто-то и с работы не вылезает!

Сергей, спасибо вам и локализаторам «Нового Диска» за то, что ответили на вопросы! ■



ЦЕНА 499* РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Battlestation: Pacific
- **ЖАНР:** RTS/Simulator
- **РАЗРАБОТЧИК:** Eidos Studios Hungary
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Eidos Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Новый Диск
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Новый Диск
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.nd.ru/catalog/products/battlestation-spacific/

DWICE АЛЕКСЕЯ ПАЖИТНОВА

ЦЕНА 139* РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Alexey's Dwice
- **ЖАНР:** Arcade/Puzzle
- **РАЗРАБОТЧИК:** Wild-Snake Software
- **ИЗДАТЕЛЬ:** WildSnake Software
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Новый Диск
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Новый Диск
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один CD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.nd.ru/catalog/products/dwice/

Обложка игры призывает: «Нравится "Тетрис"? Попробуйте Dwice!» Попробовали. Рассказываем. Общая концепция отдаленно напоминает древний пажитновский шедевр: перед нами знакомый «стакан» и состоящие из квадратных звеньев фигуры (которые теперь, правда, включают пять элементов, а не четыре, как в «Тетрисе», что автоматически увеличивает число их разновидностей с 5 до 10).

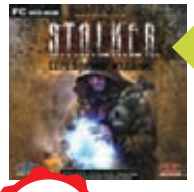
Принципиальное отличие – в геймплейной механике. Фигуры, слепленные в единую массу, подобно разноцветным кусочкам мармелада, ползут сверху. Внизу экрана находятся три домика, забавные жители которых пытаются спастись от прущей сверху лавины. Каждый из домиков – «жизнь», которую теряет игрок, стоит только мармеладово-ледяной массе коснуться нижней части «стакана». Простенький сюжет привносит в игру элемент альтруизма: теперь важно не столько «не завалиться» самому, сколько помочь ближнему.

Чтобы спасти домики, нужно щелкать по парам одинаковых фигур (цвет и положение значения не имеют, но за фигуры одного цвета начисляют дополнительные очки). В особо трудных ситуациях поможет бонус, которых тут аж (всего лишь?) три типа. Кирка уничтожает выбранный блок, огненная лавина растопляет все фигуры на экране, а бомба дробит часть фигур на более мелкие и, стало быть, идентичные фрагменты. Встречаются уровни и посложнее, где на одном экране присутствуют два, а то и три «стакана». Фигуры между тем можно уничтожать независимо от того, в каком из «стаканов» они находятся.

Постепенно возрастает скорость, египетские пирамиды в качестве декораций сменяют обледенелые горные хребты, но вскарабкаться на вершину, которую по праву занимает «Тетрис», игре не удается. Причина проста: строить и творить все же намного интереснее, чем просто уничтожать, и в данном смысле настоящим наследником пажитновского шедевра стоит признать скорее World of Goo, нежели новое детище русского гения. Впрочем, потягаться с другим не менее достойным соперником Dwice вполне по силам. Ты уже, конечно, догадался, о чем идет речь. Нравится Zuma? Попробуй Dwice!

Особенности русской версии: Русская версия игры вышла сравнительно поздно, в начале июля этого года; английский оригинал появился в 2006 году. Несмотря на существенную разницу в сроках, локализация, видимо, проводилась в спешке и по остаточному принципу. Встречаются ошибки как грамматические («Изолированные блоки растаят»), так и пунктуационные («Расплавьте блоки внутри которых спрятаны бонусы»). Господа, из уважения к именитому соотечественнику стоило все же отнестись к работе подобросовестнее.

АНТОЛОГИЯ S.T.A.L.K.E.R. СЕРЕБРЯНОЕ ИЗДАНИЕ



ЦЕНА 700* РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Антология S.T.A.L.K.E.R. Серебряное издание
- **ЖАНР:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** GSC Game World
- **ИЗДАТЕЛЬ:** GSC World Publishing
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1C
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** 1C
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Два DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** games.1c.ru/stalker_silver

Сторонники Гейгера пищат: «Зов Припяти» уж слышен, и самое время вспомнить, с чего начиналась легендарная S.T.A.L.K.E.R. Освежить память поможет «Серебряное издание» игры от «1С». Двухдисковый сборник содержит два первых эпизода: «Тень Чернобыля» и «Чистое небо», пропатченные до последней версии, а также целый хабар разновсяческой фанатской мелочовки: несколько тематических скинов для Winamp, ворох скриншотов, обоев, набросков, с десяток промороликов, саундтрек (26 электронных композиций) и даже аудиокнигу. Среди всей этой, прямо сказать, малоинтересной чепухи (на диске с бонусами осталось полно свободного места для пары-тройки полноценных фанатских модификаций) удалось откопать и более ценный артефакт. Это получасовой видеофильм, в котором создатели игры в лице Антона Большакова, Игоря Лобанчикова, Руслана Дуденко, Дмитрия Ясенева, Ильи Толмачева и, конечно, Олега Яворского лично тебе расскажут все, что ты и так уже знаешь, слышал, видел и читал об истории создания культового шутера, и даже немного больше. Назвать «Серебряное издание» коллекционным язык не повернется, но сборник, без сомнения, можно рекомендовать игрокам, еще не успевшим познакомиться с опасным и увлекательным миром Зоны (неужели такие остались?). Ах да, чуть не забыл: украинская ругань – это по меньшей мере забавно.

ТЕРМИНАТОР: ДА ПРИДЕТ СПАСИТЕЛЬ

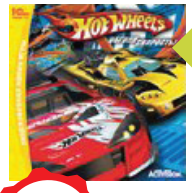
ЦЕНА 499* РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Terminator Salvation: The Videogame
- **ЖАНР:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** GRIN
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Equity Games Production, Evolved Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Новый Диск
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Новый Диск
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.terminatorsalvation-thegame.com

В месте с группой соратников, один из которых носит комичное имя Маркс (так, кажется, звали какого-то диснеевского персонажа), твой герой бежит вперед по единственной тропе, проложенной среди разрушенных зданий, сожженных автомобилей и фанерных кустов. Периодически из руин восстают недовольные существа неорганического происхождения, вяло обороняются и, получив свою долю свинца, столь же неубедительно разваливаются на куски. Грозная армия терминаторов, которой нас уж четверть века стращает Голливуд, обречена пасть жертвой неиссякаемого боезапаса и паршивого гейм-дизайна. Если верить скриншотам, игра напоминает помесь Call of Duty с Gears of War, на деле же лишена всякого намека на зрелищность и тактику. Скучная, серая и совершенно бескровная, словно остов металлического робота-убийцы, поделка. Но даже если бы нам позволили сыграть за вполне работоспособного T-600 и намотать на пулемет кишки самого Джона Коннора, продукту это бы не сильно помогло.

Особенности русской версии: Оригинальная английская речь героев осталась нетронутой, перевод дается при помощи русских субтитров. В случае с «Терминатором» это даже хорошо: российских покупателей игры не лишили возможности услышать оригинальные голоса актеров Муна Бладгуда (Moon Bloodgood), Келли Ху (Kelly Hu) и Роуз МакГован (Rose McGowan).

HOT WHEELS: ОБГОНИ СКОРОСТЬ!



ЦЕНА 392* РУБ.

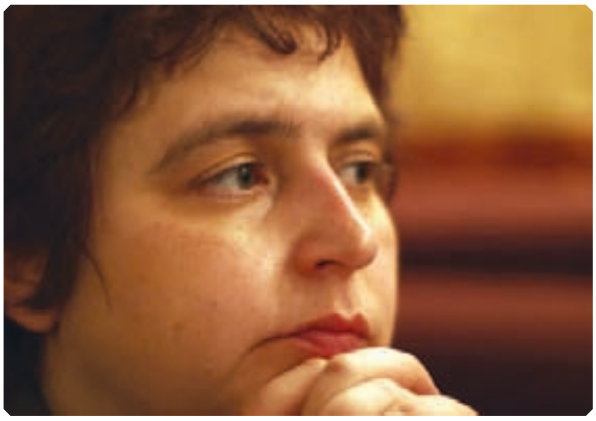
- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Hot Wheels: Beat That!
- **ЖАНР:** Arcade Racing
- **РАЗРАБОТЧИК:** Eutechnyx
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision Value
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** 1С
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** games.1c.ru/hot_wheels/

Три... Два... Один... Поехали! Взвизгивают игрушечные моторчики, крохотные колеса шлифуют паркет; минуя пирамиду из книг, пластмассовый рой устремляется в первый поворот. Далеко впереди, сверкая черно-желтыми разводами, словно шмель, несется болид по прозвищу Привидение. Позади кипит борьба: неуклюжий глазастый катафалк щедро угощает ракетами крохотное багги; два джипа, высекая сноп искр, вцепились друг в друга подобно псам, а желтый «седан» столкнулся с гигантским ботинком, закрутился волчком и скользит прямо в пропасть.

Hot Wheels – яркий, бесшабашный цирк с сумасшедшими трассами-аттракционами («Ни фига себе! Огроменный Ти-Рекс!»), невероятными бонусами и слегка назойливым комментатором. Здесь каждую секунду взрывы, вспышки, треск, блеск, суматоха, словно перед самым лицом одна за другой рвутся хлопушки. Рецепт проверен: в жилах игры течет кровь великолепных Micromachines и Rock'n'Roll Racing; отличный подарок живущему внутри 16-битному подростку. Для тебя эти названия пустой звук? Что ж, тогда тебе лучше подождать новой Need for Speed.

Особенности русской версии: Однообразные возгласы комментатора («Отличное приземление!», «Прекрасное приземление!») утомляют. Как утомляет и однаединственная (хоть и бодрая) гитарная композиция, что звучит на протяжении всей игры. Но это уже к разработчикам.

«СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ 2: PURITAS CORDIS»: ИНТЕРВЬЮ



На вопросы отвечала Наталия Дубровская, режиссер озвучения игры.

? Здравствуйте, Наталия. Расскажите нам вкратце об актерах, подаривших русские голоса героям игры: Нине Каленковой, Максу Груберу, Сэму Петерсу и др.

Нину Каленкову сыграла Елена Чебатуркина – очень интересная, темпераментная актриса с прекрасным чувством юмора. Это уже вторая игра в серии, поэтому сначала Елене пришлось вспоминать ту первую роль, зато потом работа пошла легко и приятно – ведь все мы «постарели» ровно настолько, насколько и герои игры!
Макс Грубер – Денис Некрасов, отличный актер, сейчас стремительно набирающий вес во всех сферах озвучения: в играх, в дубляже для большого экрана и на телевидении. Мы немножко гордимся, что это мы в свое время открыли его для игр, и с этого все и началось. Макс тоже сквозной персонаж, и делать его поэтому было особенно интересно.

? Сложно ли было актерам ассоциировать себя с персонажами? Что больше всего понравилось в ваших героях? Что, наоборот, вызвало антипатию?

Нет, не сложно. Персонажи «СМ» обладают достаточно простыми, яркими характерами. Очень было жалко погибшего в самом начале пожилого священника, брата Мэтью. Надеюсь, нам удалось передать это в озвучке, тем более что сыграл его блестящий актер старой школы Валерий Сторожик из Театра им. Моссовета. Антипатичных героев там полно, и они, естественно, вызывали у нас неприязнь – чего стоит один лидер секты Puritas Cordis Шелтон (его озвучил один из самых наших любимых актеров, артист Театра сатиры Константин Карасик).

? Кроме «Секретных материалов 2» в работе над какими играми еще эти актеры принимали/принимают участие?

Наши актеры работали над Damnation, «Dreamfall: Бесконечное путешествие», «Runaway 2: Сны черепахи», «Б. Сокаль. Sinking Island», «Перри Родан. Цена бессмертия», «Тунгуска: Секретные материалы»; «007: Квант милосердия», «Ведьмак», «Вин Дизель Wheelman», «Никопол. Бессмертные», Stranglehold, а также над многими другими играми.

? А вы сами играете в квесты? Назовите вашу любимую игру в жанре.

Играю. Мои любимые игры – The Last Express и Blackstone Chronicles.

? У вас есть любимый литературный или киногерой? Какой могла бы быть, на ваш взгляд, посвященная ему компьютерная игра?

Мой любимый литературный герой – Dougal Douglas из романа Мюриэл Спарк The Ballad of Peckham Rye. Не думаю, что из этой книги могла бы получиться интересная игра.

? Обратный вопрос: стоит ли история, рассказанная в игре «Секретные материалы 2: Puritas Cordis» отдельной книги, фильма?

Вполне. Если материал будет хорошо написан/снят, а сюжет проработан в соответствии с новыми требованиями, будет ничем не хуже Дэна Брауна.

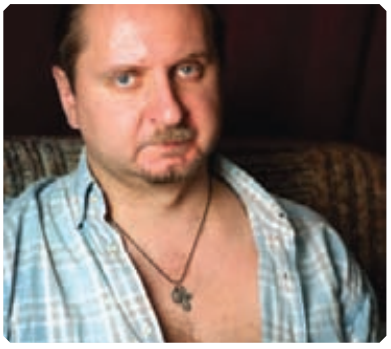
? Чарльз Сесил, создатель великой Broken Sword, однажды заявил: «Point'n'Click мертв». Вы согласны с этим утверждением? Чего, на ваш взгляд, не хватает жанру сегодня?

Я не думаю, что Point'n'Click когда-то умрет (хотя немедленную кончину жанру обещают, насколько я успела заметить, последние десять с небольшим лет). Пока ничего лучше для квестов разработчики так и не придумали, хотя очень старались. Думаю, нам всем предстоит смириться с тем, что это идеальный формат для жанра «квест». Впрочем, мне, например, смиряться не придется – меня он и сейчас вполне устраивает.

? Спасибо, Наталия!

Елена Чебатуркина

Константин Карасик



Денис Некрасов

Валерий Сторожик

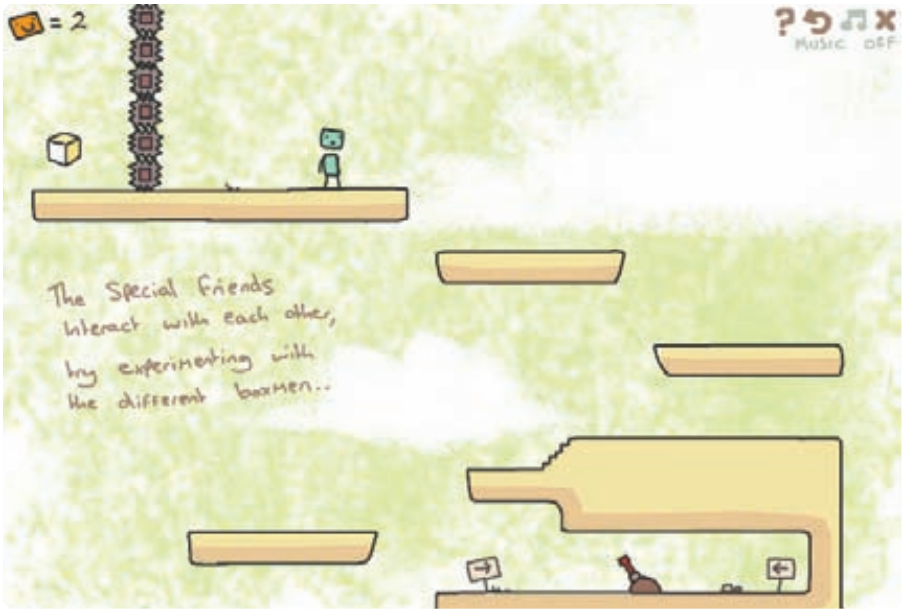
INDIE GAMES

Автор:
Кирилл Перевозчиков

EDITORIAL

Привет!
У нас опять в некотором роде праздник: лучшая инди-игра этого года, по мнению жюри Independent Games Festival, наконец-то вышла, и это, дорогие друзья, что-то с чем-то. Абсолютная гармония, медитация, квинтэссенция игровой независимости… Проще говоря, Blueberry Garden. Все как рассказывал Николай Третьяков и даже лучше – читай скорее рецензию и бегом на Steam, 11 мегабайт интерактивного искусства ждут твоего непосредственного участия.
Также в программе игра по мотивам всех иронических комиксов в мире и немножко Braid (Use Boxmen) и новый проект автора Crayon Physics Deluxe о битвах цветных офисных стикеров (Post I.T. Shooter). Еще прямо сейчас на YouTube можно (то есть нужно) посмотреть повышенной прекрасности трейлер игры с названием Insanely Twisted Shadow Planet, чтобы в очередной раз убедиться, что ничего ведь толком не изменилось – на улице по-прежнему лето, Барак Обама по-прежнему президент США, а от проектов независимых разработчиков по-прежнему зависит будущее игровой индустрии.

Кирилл Перевозчиков,
редактор рубрики



USE BOXMEN

01

«АНТЕННА, БРАТЮНИ!»

РАЗРАБОТЧИК: Грег Сержант (Greg Sergeant) **ИНТЕРНЕТ:** www.greg-anims.com/useboxmen.html

Достаточно милая флешка о людях с картонными коробками вместо головы и всего остального. Грустный синий человечек, подвластный твоему контролю, может создавать жизнерадостные, как в комиксах блоггера Михаила Кукурузы (mihail-kukuruza.livejournal.com), оранжевые копии – клоны радостно бросаются с платформ и всячески мечтают покончить жизнь самоубийством, поэтому надо срочно направить их энергию в конструктивное русло. Цель каждого уровня – очаровательный бумажный кубик, для достижения которого нужно решить задачку, и без оранжевых человечков не обойтись – повсюду вызывающе натыканы рычаги, острые стены и электрические динамо-машины. Клоны будут повторять твои действия в момент своего создания, плюс здесь сложная система взаимодействия: бегающие клоны могут прыгать через сидящих или менять направление движения, встретив неподвижно стоящего. На словах гораздо более дико, чем в реальности. Еще здесь, конечно, не Braid, но застрять все равно можно: автор предусмотрел специальную кнопочку, открывающую видеопрохождение. Стыдно, но мне пришлось туда несколько раз даже залезть.
P.S. Название переводится примерно как «Используй человека с головой вместо коробки», и лучше ему верить.

BLUEBERRY GARDEN

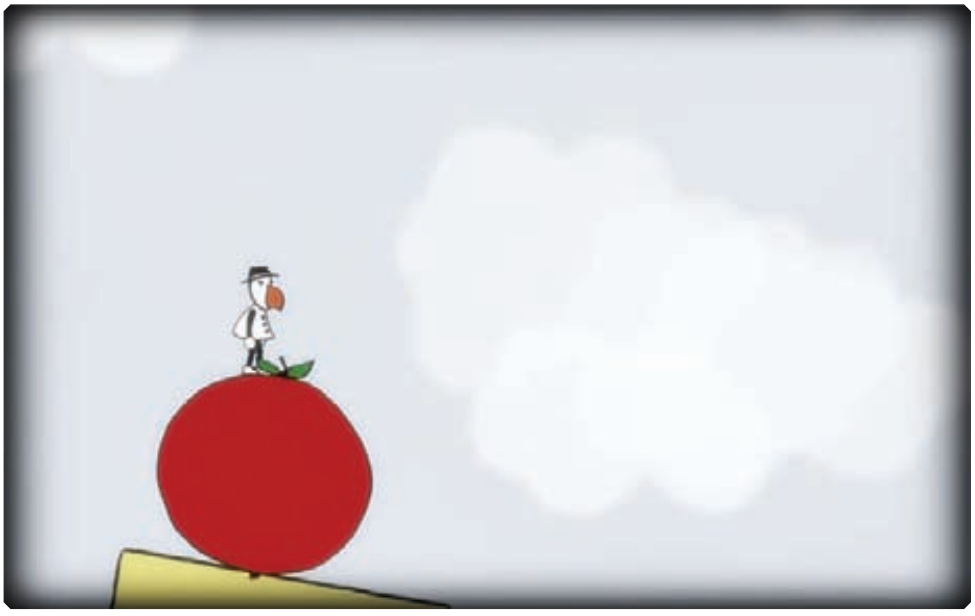
02

ИНТЕРАКТИВНАЯ СКАЗКА НА НОЧЬ

РАЗРАБОТЧИК: Erik Svedang **ИНТЕРНЕТ:** www.greg-anims.com/useboxmen.html

В первые минуты Blueberry Garden вызывает расслабленное недоумение: человек с клювом и шляпой путешествует, раскинув руки, по воздуху (то есть летает, да); таскает какие-то подозрительные ягоды (а не содержат ли они опасных галлюциногенных веществ?) и всячески дает понять, что ему и без нас хорошо – хотя все это время мы вроде как контролируем процесс. Плюс здесь какая-то совершенно невероятная экосистема: птицы (мы не уверены, но, наверное, все-таки птицы) таскают ягоды и семена; маленькие существа, похожие на редиски, очаровательно размножаются – словом, мы явно чужие на этом празднике жизни. Потом, правда, появляется фантастически красивая музыка, выключать игру отчаянно не хочется, постепенно приходит и понимание: узнавать цель игры придется самостоятельно. Да-да, Blueberry Garden вежливо подсказывает клавиши управления и молчаливо дает понять игроку, что придется экспериментировать. Поедать ягоды, чтобы смотреть, как изменяются свойства клювастого протагониста (маленькая подсказка: от синих плодов можно выше летать!), таскать себе домой (дом вызывается клавишей Home!) какие-то предметы, забытые в этом чудесном мире чужой и непонятной расой людей (карандаши, книжки, яблоки, кусочек швейцарского сыра) и просто наблюдать за тем, как здесь устроены вещи. Делать выводы. Просто летать под восхитительную музыку, написанную композитором с забавным никнеймом Daduk...

Постепенно начинаются откровения: цветы, трава, деревья – словом, все растения, которые мы опрометчиво считали бэкграундом, растут в реальном времени. Питер Мулинье (Peter Molyneux) обещал это еще в своей первой Fable, но реализовать технологию смог только Эрик Сведанг (Erik Svedang), создатель Blueberry Garden. Blueberry – это не просто интерактивная сказка на ночь, в которой вся драматургия реализуется за счет действий игрока (здесь даже есть две концовки – грустная и не слишком). Это мир, полный удивительных открытий. Мир, в котором можно изменить абсолютно все. Не наступив на бабочку, как это было у Брэдбери, а просто обронив ягоду рядом с плодородной почвой.



Безусловно, у Blueberry Garden есть скрытый смысл, но его, как и все остальное, тебе предстоит найти самостоятельно. Игра не кидает в лицо философские высказывания, как это делала The Path, не вынуждает корпеть над решением пространственно-временных парадоксов (прости, Braid). Она просто предлагает закрыть глаза и видеть цветные сны.

Автор:
Сергей Думаков

03

POST I.T. SHOOTER

ДРУГОЙ ЦВЕТ

Разработчик: Петри Пурхо (Petri Purho) **ИНТЕРНЕТ:** www.kloonigames.com/blog/games/post_it

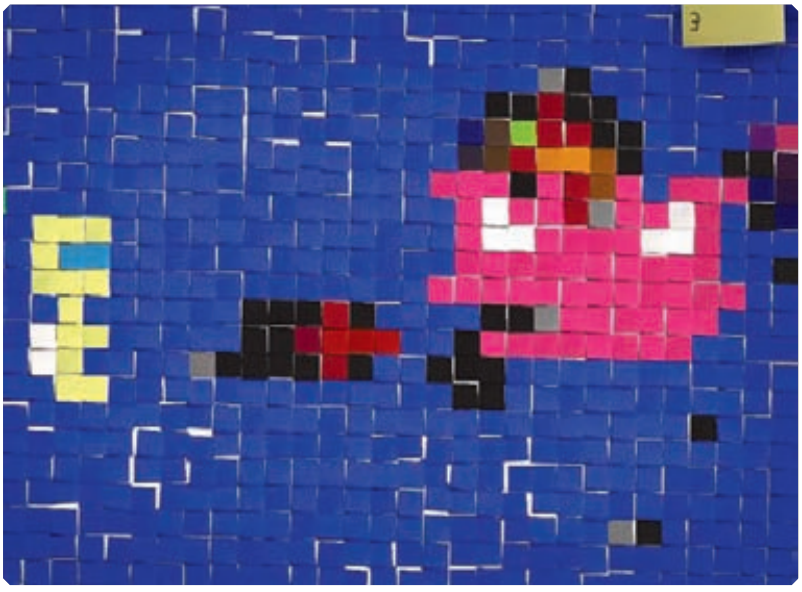
Post I.T. Shooter сделал Петри Пурхо (Petri Purho) – автор Crayon Physics или Knock the Monster; человек, который в свои 25 делает гениальные игровые миниатюры чуть ли не каждую неделю. Между тем за такими вот простыми финскими парнями даже не будущее – блистательное настоящее индустрии электронных развлечений.

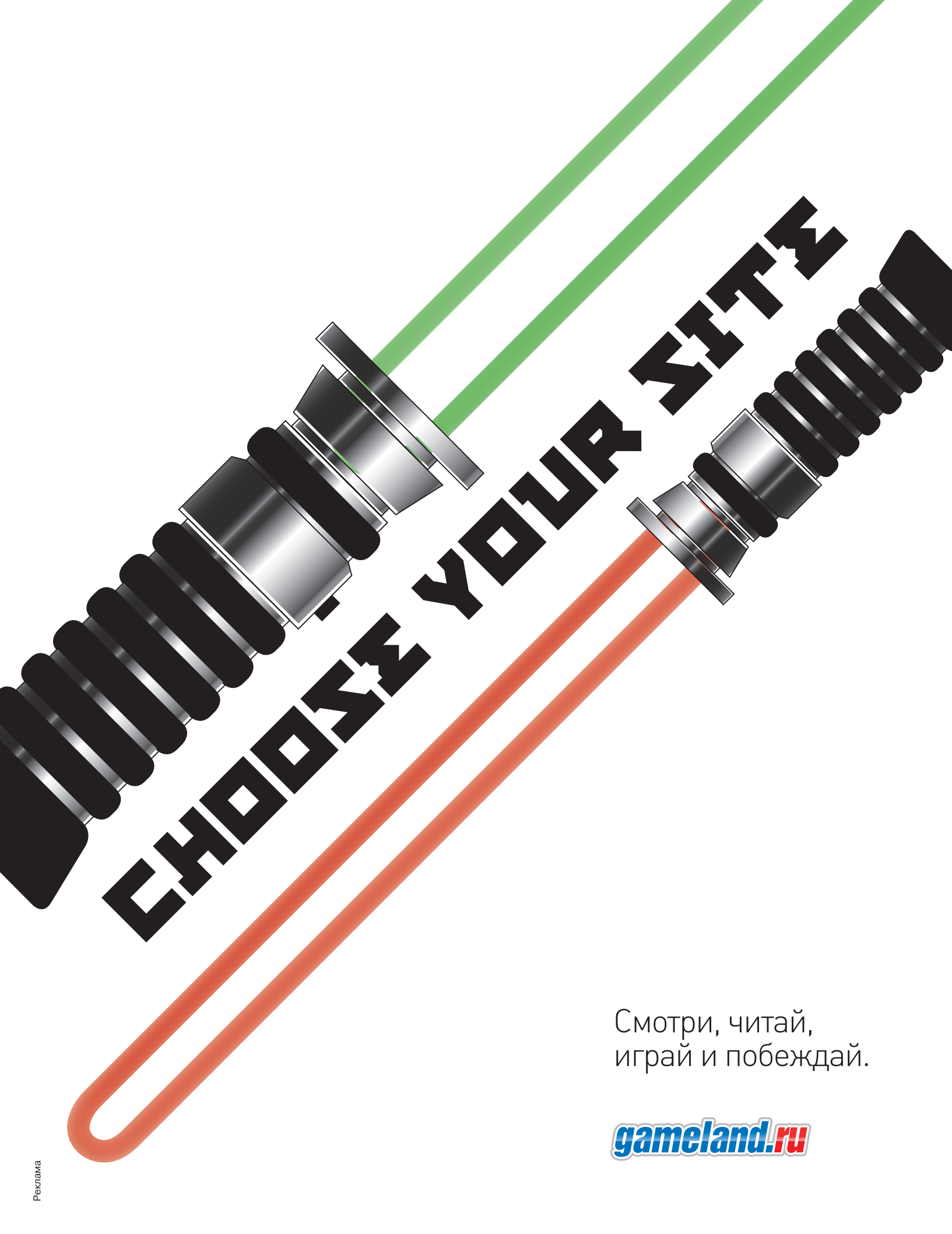
Взять хотя бы ту же Post I.T. Shooter – игру, написанную для очередного состязания коммуны Experimental Gameplay Project. С некоторых пор участники этого объединения делают игры не просто быстро, но еще и на заданную тему. В этот раз темой был выбран классический шутер (Unexperimental Shooter в оригинале). И что же придумал Пурхо? Он и в самом деле взял самую классическую механику из всех возможных, механику Galaxian и Galaga (даже пикселы нарочно выбрал ОГРОМНЫЕ, разрешение игры – 32x24 точки) и... перевернул все с ног на голову, до неузнаваемости изменив форму подачи.

Каждый пиксел изображен в виде дрожащего офисного стикера. В зависимости от происходящего на экране и действий игрока часть стикеров меняет цвет с оригинального синего на зеленый, оранжевый, черный... И вот уже на экране отчаянный парень в шлеме сражается с ордами космических пришельцев. Причем сомнений в том, что перед тобой именно знакомая с пеленок аркада, а не грандиозная, по сути, иллюзия, не возникает ни разу: механика-то работает исправно. Вот ты и жмешь на кнопку выстрела, уворачиваясь от ответного огня и пытаясь попасть в Уязвимую Точку на теле пришельца (как же без нее!), и не думаешь даже, что все это лишь игра цветов, хитроумная иллюминация на бумажных листочках.

Пришельцы, кстати, совсем не простые. Во-первых, каждый из них создается случайным образом. От этого страдает кривая сложности (иногда первым же номером вылезет ТАКОЕ!), зато выигрывает банальный интерес: всякий из захватчиков выглядит буквально родным и в то же время всякий – абсолютно новое существо. Во-вторых, дизайн гостей из глубокого космоса Пурхо почерпнул в блестящей работе Джареда Тарбелла «Фрактальный алгоритм вторженцев», где автор убедительно демонстрирует, что при помощи квадрата размером 5 на 5 пикселов и механизма зеркального отображения можно создать примерно 33 тысячи уникальных «захватчиков» (подробнее о работе Тарбелла можно прочитать здесь: www.complexification.net/gallery/machines/invaderfractal).

Кто-то, кстати, поспешил назвать Post I.T. Shooter образцом дизайнерской анимации, но это, конечно, не так. Слишком просто. Изумительная демонстрация умения видеть необычное в самых простых вещах и простым языком доносить это видение до остальных, менее восприимчивых сограждан гораздо выше любых определений.





Смотри, читай,
играй и побеждай.

gameland.ru

Реклама

ПОЙДЕТ: Процессор 600MHz, 128Mb RAM, видеокарта с 16Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Алексей Мелишкевич
ПОХОЖЕ НА: «Веселая ферма», «Веселая ферма. Печем пиццу».

РАЗВЛЕЧЕНИЯ ДЛЯ ВСЕХ И КАЖДОГО

Правила игры изменились незначительно. Как и прежде – выращиваем травку, собираем продукты.

Зато на ферме появились новые обитатели. Например – яки.

ВЕСЕЛАЯ ФЕРМА 3

СНЕСЛА КУРОЧКА ЯИЧКО

ЖАНР: Time Management
ИЗДАТЕЛЬ: Alawar Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Alawar Melesta
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Цифровая дистрибуция
ИНТЕРНЕТ: www.alawar.ru

В белом и пушистом мире казуальных игр есть своя белая и пушистая конкуренция. Разработчики лезут вон из кожи, лишь бы придумать что-то оригинальное: головокружительный квест с элементами предпраздничной распродажи или бизнес-симулятор клуба имени Псении Кобчак. Как правило, эти их старания ни к чему особенно хорошему не приводят – от перемены мест слагаемых сумма если и меняется, то незначительно. Хорошо, что из любого, даже такого арифметического правила есть свои исключения. Ура.

Все внимание на бульдогов… в шляпах!

Трудно сказать, как выглядела муза, посетившая Алексея Мелишкевича – автора всемирно любимой казуалки «Веселая ферма». Может статься, это было создание совершенно эфемерное, с бриллиантовой лирой в тонких интеллигентных пальцах или, напротив, румяная деревенская чудесница в ватнике и с лопатой. Но факт остается фактом, Леша смог придумать уникальный (на тот момент) деревенский сеттинг: на дворе трава, а на ней – самая разнообразная рогатая и пернатая живность. Кормим скотину, получаем продукты, отвозим на рынок – бизнес в реальном времени! Чуть замешкался, и начинай все сначала.

«Веселая ферма» вернула нас к истокам, стала тем желанным глотком свежего воздуха, по которому так истосковались бледные городские жители. Может быть, именно поэтому «Веселая ферма» и стала такой популярной. «Do you know Farm Frenzy?» – спросил я изнывающего от тайской жары туриста-британца, «Sure. It`s Great!» – ответил мой случайный знакомый и разулыбался. Вспомнил, наверное, падающих с неба медведей и свинью со скрипкой.

Обаяние «Веселой фермы» оказалось настолько заразительным, что смогло покорить строгое и неподкупное жюри КРИ 2008. Белорусская стратегия получила тогда награду «Лучшая казуальная игра КРИ 2008». Спустя год вышло продолжение, а за ним – «итальянский» addon «Веселая ферма. Печем пиццу». Трилогия продавалась какими-то сумасшедшими тиражами, тут бы забронзоветь и возгордиться. Но нет, на тот момент у авторов выработался иммунитет к «звездной ветрянке». Уже тогда стало ясно: серию нужно развивать, а не топтаться на привычной лужайке с коровками и гусями. Требовалось изменить сам игровой процесс, пошаманить над балансом, может быть, расширить географию. А главное, хоть как-то обосновать творящийся на экране «агрофитнес», сохранив атмосферу веселого сумасшествия и фирменную дуринку. Даешь медведей, львов и леопардов! Цветные перья и ушанки со стразами!

На мой банальный вопрос, случались ли во время разработки какие-то казусы и забавные случаи, Мелишкевич ответил вполне однозначно: «Мы же профессионалы, у нас все идет по плану». Он так и не признался, как ему и его товарищам удалось сделать настолько смешную, прикольную, безумную, безбашенную стратегию с подспудной пропагандой феминизма и карнавальными переодеваниями.

Существует известный голливудский принцип сиквела: «Еще больше, еще ярче, еще смешнее и с пониженным содержанием сахара». Мне, каюсь, сначала показалось, что авторы «Веселой фермы 3» исповедуют именно этот творческий метод. Укрупняя, расширяя, добавляя в палитру новые краски. Позже от этого мнения пришлось отказаться – игра оказалась куда интереснее и глуб-

Автор:
Алексей Копцев

ФАКТЫ: **5** локаций | **15** типов животных | **90** уровней

В игре стало больше вредных животных.

же, чем обычное американское фастфуд-продолжение.

В «Веселой ферме 3» наконец-то появились сюжет и героиня – отчаянная и неунывающая землеуправительница Скарлетт. Забавный и обезличенный геймплей сменила настоящая история успеха «Специально для женщин».

Итак, сюжет. Пролетарии всех стран стонут под игом бессовестного председателя Фермерского союза (F.U.N.). Этот гад наотрез отказывается выполнять свои прямые обязанности. Вместо того чтобы распределять фонды и собирать гуманитарные посылки с чечевицей, жирует себе на яхте, беспробудно пьет и вообще ведет себя как самый настоящий мужик. Козел, одно слово.

Скарлетт берется навести порядок в союзе и занять место обнаглевшего председателя. Но для этого ей необходимо получить голоса электората. Таких же, как и она, простых фермеров из Мозамбика и Оймякона. Получить доверие непросто – нужно поднять из руин пять отсталых фермерских хозяйств, развести скот и наладить производство «сувенирки». А там, как говорится, посмотрим.

В третьей части изменилось практически все. И если в первых трех «Фермах» мы занимались производством простых и понятных продуктов вроде творога и пиццы, то здесь должны освоить совсем уж невероятные рецепты супертorta, украшений из моржовой кости и юбочек из перьев. Товарно-денежные цепочки стали еще замысловатее. При этом в «Веселой ферме 3» сохранилась столь необходимая логика. Одни и те же товары можно производить и в Африке, и за полярным кругом: главное – понять, из чего что получается. Парни из Alawar Melesta придумали замечательную фишку, обратив зло во благо. Тот, кто играл хотя бы в одну «Веселую ферму», знает, сколько напастей и бед приносили с собой медведи. Эти мохнатые мародеры охотились на кур, круша все и вся на своем косолапом пути. Теперь у тебя появился шанс поквитаться – пойманного Топтыгина можно переодеть в невероятный фрик-костюм из пернатой пачки, тельника и треуха! Спокойно смотреть на эти метаморфозы просто невозможно. Осторожное «ха-ха-ха» сменило дикое и неудержимое «буа-га-га». Хоть падай.

Геймплей, что особенно приятно, стал еще динамичнее. Отныне все начинается ab ovo – говоря по-русски, «с яйца». Не нужно тратить кровные на покупку очередной куры. Достаточно построить инкубатор и выводить цыплят самостоятельно. Таких инноваций в «Веселой ферме» выше крыши. Не хочется портить тебе удовольствие – ты все узнаешь самостоятельно. Этот казуальный хит есть на нашем диске. Наслаждайся! ■

На севере свои правила. Вместо травы будем использовать рыбу.

О КОМПАНИИ

2007 Выходит бизнес-симулятор «Веселая ферма».

2008 «Веселая ферма» получает награду «Лучшая казуальная игра КРИ 2008».

2009 Премьера игры «Веселая ферма 3». Что дальше?

«НАША СКАРЛЕТТ – НАСТОЯЩЕЕ СОЛНЫШКО. НЕ ТРОЖЬ, ОБОЖЖЕШЬСЯ!»

ПРОДЮСЕР ИГРЫ «ВЕСЕЛАЯ ФЕРМА 3» КИРИЛЛ ПЛОТНИКОВ

Пойманных медведей можно переодеть в карнавальные костюмы.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★½ 8.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★½ 8.5

+ Невыносимо обаятельные домашние животные, интересные производственные цепочки, динамичный игровой процесс.

– Сюжет для воинствующих феминисток. Достаточно примитивная анимация роликов. Некоторые животные получились слишком мохнатыми – собирать продукты подчас неудобно.

ГЛАВНЫЙ КАЗУАЛЬНЫЙ ХИТ ЭТОГО ЛЕТА. ИГРАТЬ – НЕ ПЕРЕИГРАТЬ!

8.5

Автор:
Максим Михеенко

МАСТЕР ЛОУПОЛИ

СВИТОК ДВЕНАДЦАТЫЙ

ПРОФАЙЛ АВТОРА

Максим Михеенко (в переводе с древнекитайского «постигающий искусство компьютерной кисти») – арт-менеджер и художник по окружению (environment artist) и текстурам в игровой индустрии. Ведущий рубрики «Мастер Лоуполи». Работал над созданием арта для «Disciples 3: Ренессанс», «Санитаров подземелий», Damnation и еще не анонсированных игр. Обожает любимую девушку, панд, море и все, что связано с потертыми заржавевшими текстурами. Ратует за Dominance War и MAGIC Next-Gen. С удовольствием ответит на все твои вопросы по электронной почте BeyondDark@mail.ru или на форуме «РС ИГР».

Приятно, когда видишь эффект своей работы. Это бодрит и вдохновляет на новые подвиги и свершения. Год назад, запустив волевым решением редакции новую рубрику о секретах создания игровой графики, мы и подумать не могли, что она вызовет такой резонанс среди читателей. Специфическое название – какой-то чудак «Мастер Лоуполи» – многие восприняли в штыки, но уже через некоторое время даже самые рьяные скептики прониклись к нему симпатией и полюбили харизматичного ветерана пикселов и полигонов. А уж сколько за минувший год трехмерных бочек и вопросов было прислано на почту!

Конечно же, далеко не каждый наш читатель мечтает стать игровым художником и посвятить свою жизнь цифровому искусству, но многим любителям журнала – мы знаем теперь это совершенно точно – хотя бы краем глаза интересно посмотреть на таинство создания арта для их любимых компьютерных игр. Таким образом, курс нашего движения в следующие 12 выпусков остается тем же: мы продолжим рассказывать тебе доступным языком обо всем самом важном в игровой графике, предоставлять слово профессиональным разработчикам России и всего мира, чтобы они поделились с тобой секретами создания арта для тех или иных игр. И наконец, главное – совершенно точно в ближайших выпусках рубрики мы приведем простые, но очень наглядные примеры моделирования, текстурирования, скульптинга, которые ты без труда сможешь попробовать сам, не владея знанием трехмерных пакетов на уровне эксперта. В этом номере, скажем, тебя ждет отличный урок по созданию игровой модели бронетехники, в следующем мы будем делать фотореалистичные бесшовные текстуры земли, которые не грех засунуть даже в новую Crysis.

В завершение хочу сказать несколько слов нашим дорогим энтузиастам, которые заваливают форумы и icq-мессенджеры просьбами «немедленно написать им лично подробнейшее руководство, прочитав которое он сразу познает все таинства жизни и сможет замоделить самого крутого в мире персонажа». Друзья, какой бы ценной или подробной ни была любая статья, она не сможет научить вас тому, что постигается кропотливой и длительной практикой. Скажу больше: цель написания материалов, в том числе в нашей рубрики, не в этом. Самое важное для нас – дать тебе удочку, рассказать, как забрасывать наживку, и – предоставить возможность самому экспериментировать, пробовать, изучать, да и учиться творить, наконец! Нет одного абсолютно верного способа сделать красиво или технично– у каждого свои уникальные методы работы или излюбленные приемы. Подавляющее большинство сегодняшних профессионалов достигли таких вершин своими усилиями, пройдя долгий, сложный путь проб и ошибок.

На десерт – полезное. Внимание! Если ты хочешь попасть в игровую индустрию, обладаешь неплохими навыками работы с компьютерной графикой и огромным желанием работать, но не знаешь, как заявить о себе, помни, что менеджеры по персоналу частенько читают нашу рубрику в поисках потенциальных сотрудников, так что – велкам! Я с нетерпением жду твоих писем с работами, отзывов и предложений по каждому выпуску «Лоуполи» на электронный ящик BeyondDark@mail.ru. Лучшие работы опубликуем в нашей рубрике, а о юных талантах расскажем многотысячной аудитории журнала – дерзай!

ЛИНИЯ ФРОНТА. БТР-80

Дорогие друзья! Мы продолжаем цикл материалов, подробно рассказывающих о создании самых различных трехмерных моделей для компьютерных игр. Здесь и сейчас вместе с художником игры «Линия фронта. Афганистан» мы воссоздадим игровую модель советской боевой техники по всем стандартам индустрии. За дело!

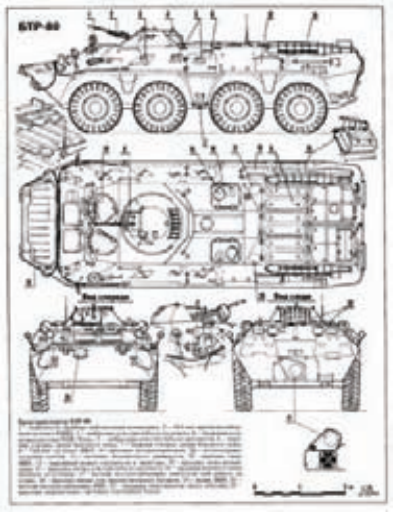
Ни для кого не секрет, что, пожалуй, каждый из нас в душе творец. Или мечтает им быть! Порой нужен лишь шанс, возможность проявить себя на том или ином поприще. Итак, командованием поставлена перед нами серьезная задача – построить низкополигональную модель БТР-80, чтобы в дальнейшем экспортировать ее в разрабатываемую стратегическую игру. Не сорвать сроки и при этом обеспечить оптимальное качество модели для наших военно-стратегических нужд – главное, что требуется от художника. Для работы выбираем gMax, бесплатную родственницу легендарной 3ds Max, отличающуюся от нее урезанными функциями. Впрочем, для наших игровых нужд ее хватит за глаза. Остается только налить свежий кофе, удобнее расположиться в кресле и погрузиться целиком и полностью в мир советской инженерной мысли 80-х годов.

Необходимые в работе программы:

- gMax (или триальная версия Autodesk 3ds Max);
- Adobe PhotoShop или любой другой растровый графический редактор;
- доступ к интернету или архивам ближайшей библиотеки.

MILESTONE 1. ПОИСК РЕФЕРЕНСОВ

Перед тем как приступить непосредственно к работе, крайне важно досконально разобраться с объектом нашего творчества, благо это не фантастический корабль будущего, а самый настоящий реалистичный советский БТР, и отвечать мы будем за него по всей строгости закона. Это нужно учитывать, чтобы в дальнейшем, скажем, журналисты не журили в обзоре игры этот самый БТР, подписывая к скриншоту обидные подписи в духе «несоответствие реальности». Да, порой следовать всем историческим реалиям выбранного объекта нудно, монотонно и скучно, но это действительно крайне важно. В первую очередь важны чертежи (смотри их рядом). Искать их можно, как обычно, в интернете, но при этом не стоит забывать, что есть и не менее интересные, но не столь заезженные варианты поиска необходимой информации – классические: библиотеки, музеи, магазины по продаже склеиваемых военных моделей, есть и еще более экзотичные и специфичные, например секретные архивы в недрах Кировского завода. О поиске в интернете (пожалуй, сегодня это целое искусство) нужно сказать еще пару слов. Самый простой и прямой способ – ввести в Google или Yandex в строке запроса «БТР-80», выбрать раздел «картинки» и немедленно собрать все самое необходимое. Для начала работ нам понадобятся три проекционных вида (сбоку, спереди и сверху), также очень важны фотографии всевозможных деталей, узлов и агрегатов (желательно крупным планом). Для лучшего понимания необходимой атмосферы и инженерной мысли можно почитать, как что было спроектировано, или послушать фронтовые байки про БТР. Пригодится. Помимо прямого поиска в интернете существует еще так называемый косвенный. Сейчас появилось достаточное коли-



Евгений Мельников

Евгений Мельников – трехмерный художник на проекте «Линия фронта. Афганистан». Родился и вырос в «колыбели мировой революции». Характер – нордический и непоколебимый. По образованию – столяр, по призванию – разработчик компьютерных игр. «Трехмерка как таковая меня не интересует. Меня интересуют те возможности, которые она дает одному индивидууму. Человек гол и слаб, но насколько трехмерная технология и современная техника вооружают его! Эта техника настолько многообещающая, что хочется творить. Хочется придумать мир, которого не хватает. Хочется придумать историю историй, которая найдет отклик в людях, и рассказать ее всем своим знакомым и незнакомым. Словом, всем на свете. Мечты сбываются», – говорит Евгений.

чество ресурсов на афганскую тему, на них ты сможешь найти множество фотографий, сделанных участниками событий. Как правило, такие фотки содержат дополнительные интересные «бытовые» детали и мелкие элементы, которых не хватает для скрупулезной работы. Заметь, что любительские фотографии часто бывают очень большого разрешения, обычно из-за неумения авторов уменьшать их размер перед отправкой в интернет, что, впрочем, только помогает в нашей работе, особенно при текстурировании. Обрати также внимание, что БТР-80, как практически любое изделие, имеет свои предыдущие версии и рядом стоящие модификации. Например, предшественниками БТР-80 были БТР-70 и БТР-60. База у них очень похожая, а какие-то узлы и агрегаты для БТР-80 вполне можно найти и на БТР-60/70. Разумеется, очень важно быть внимательным и придерживаться исторической достоверности. После основательных поисков, когда у тебя появилась полная уверенность в том, что мы знаем, что и как устроено у нашей будущей модели, пора начинать непосредственно работу.

MILESTONE 2. МОДЕЛИРОВАНИЕ

Запускаем gMax. Внешне она очень похожа на любую версию 3ds Max да и в целом достаточно интуитивна и проста. Если ты еще не познакомился с ней поближе, очень рекомендую это сделать сейчас. Здесь и в следующих уроках у нас просто не хватит журнальных полос начинать каждый раз с описания азов управления программой. Для успешного выполнения задач необходимо более-менее освоиться с базовыми функциями моделирования и текстурирования – это несложно и займет у тебя пару-тройку вечеров. Итак, в окне проекции мы размещаем найденные нами чертежи на плашках (planes), получая таким образом сразу вид со всех сторон. Это очень удобно для последующего точечного моделирования, соблюдения всех пропорций и форм объекта.

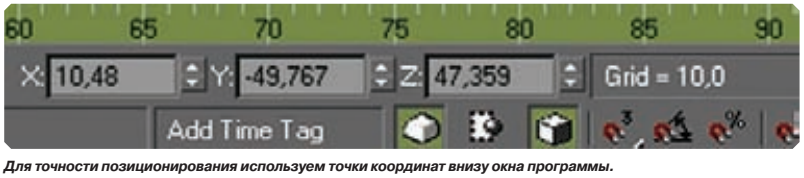
РАБОТА НАД КОРПУСОМ

Создание БТР начинаем с корпуса – самой крупной части боевой машины. Создаем Box с тремя итерациями Length Segs по длине и двумя итерациями по ширине. Аккуратно подгоняем его размеры под наш чертеж. Комбинация Alt + X делает объект Box прозрачным, чтобы тот не загораживал чертеж. Далее располагаем Box в центре координат и называем его для удобства Hull. Теперь конвертируем Hull в Editable Mesh и удаляем левую его половину. Оставшуюся половину мы отобразим зеркально, выбрав Clone, в появившемся окошке установим атрибут Instance (позволит данному объекту повторять автоматически все действия, совершаемые над оригиналом). Теперь на левой половине будут повторяться все изменения правой. В режиме редактирования вершин (Edit Mesh) придадим объекту Hull нужный объем (рис. 1–2).

Как правило, перед радикальными изменениями модели мы добавляем новый модификатор Edit Mesh поверх уже имеющегося – это очень удобно в работе. Если результат изменений нас не устроит, то всегда можно откатиться назад, просто удалив верхний модификатор. А если нажать на нем Rename, то каждому модификатору можно присвоить свое имя. В Edit Mesh при создании модели основные команды, с которыми мы работаем, – это Cut, Extrude, Weld, Bevel. Дополнительные команды: Target Weld и Collapse.
С помощью перечисленных инструментов добавляем сегменты в наше изделие и формируем более детальный объем, соответствующий реальным чертежам. Для удобства строим линии L1 и L2, а линию C перемещаем ближе к D.

Необходимо придать форму поперечному сечению, как показано на рисунке 3. После этого заостряем фронтальную часть C (рис. 3) и начинаем работу над арками для колес (F). Это сложный этап работы. Инструментом Cut мы наметили их контур на боковой плоскости, сделали надрезы G и удалили лишнее. Методом выдавливания и резок добились арочных форм. Во время работы мы постоянно контролировали форму Hull со всех ракурсов, чтобы она не поплыла или не исказились пропорции.

Когда арки готовы, приступим к пулеметным гнездам D и входу в БТР E (рис. 4). Здесь работа строится по такому же принципу: круговая Cut-разметка вокруг отверстия, удаление серединок, вдавливание/выдавливание ребер отверстия, выравнивание и добавление новых плоскостей. Новые плоскости добавляем следующим образом: в режиме редактирования Edge зажимаем Shift и оттягиваем мышкой Edge, от которого надо построить плоскость. Далее вырезаем смотровые и ходовые люки и переходим к работе над самыми мелкими деталями конструкции: небольшими углублениями и прочими особенностями, придающими объекту необходимую детализацию. Для этого все так же используем вышеназванные инструменты модификатора Edit Mesh. С целью изготов-



Для точности позиционирования используем точки координат внизу окна программы.

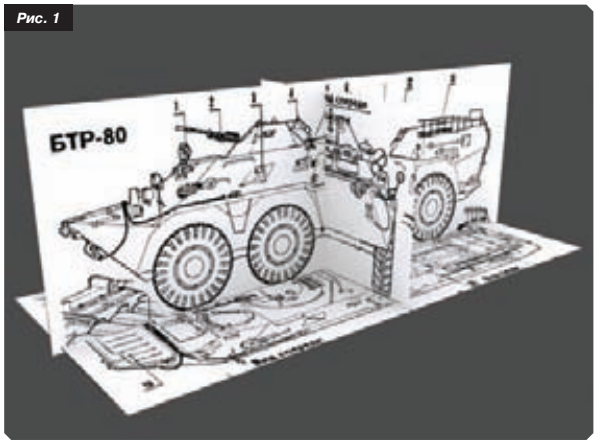


Рис. 1

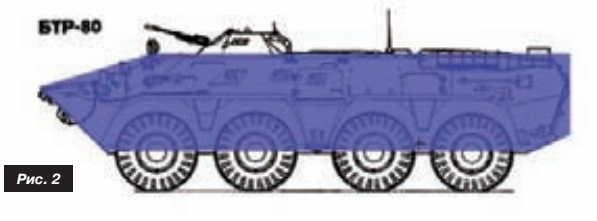


Рис. 2

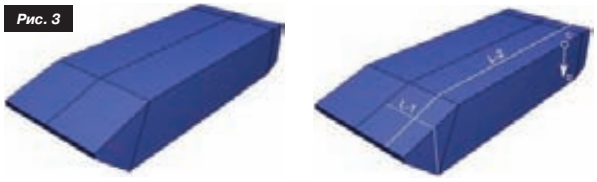


Рис. 3

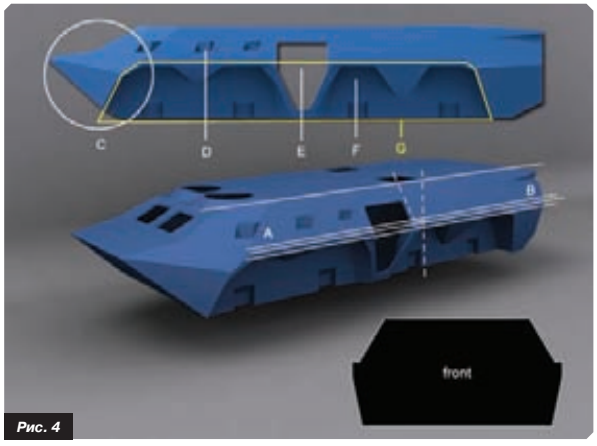


Рис. 4

ления поручней используем Spline. В его настройках включаем Display Mesh и задаем толщину Thickness. По окончании работы над Hull переходим к работе с группами сглаживания. Группы сглаживания расположены в свитке Surface Properties. Напоминаем, что одинаковые номера групп сглаживаются между собой. Например, рядом стоящие полигоны с одинаковыми группами 5 и 5 не образуют жесткое ребро, а между 5 и 6 оно обязательно будет. Нужно абсолютно всем полигонам нашей модели назначить свои группы сглаживания для добавления или удаления жестких контуров в нужных местах.

РАБОТА НАД БАШНЕЙ

Работа над башней начинается с цилиндра. Мы построили в сцене объект Cylinder со следующими параметрами: height segments = 0, Sides = 16. Конвертируем его в Editable Mesh, а радиус верхней его части делаем меньше, чем основание.

В основе башни БТР-80 лежат все те же традиционные примитивы. Если быть точнее, цилиндры и прямоугольники. Каждый такой примитив дорабатываем с помощью модификатора Edit Mesh. Принцип работы все тот же – кропотливое воссоздание формы от простого к сложному. Вначале это самая простая читаемая форма, которая в дальнейшем разрезается и постепенно детализируется. Снаружи башня оформляется дымовыми шашками, стволом и лафетом пушки (все те же цилиндры), смотровыми триплексами и «ушками». По окончании моделирования башни нужно назначить ее полигонам необходимые группы сглаживания. Все, теперь можно переходить к колесам.

КОЛЕСА

Здесь мы также берем за основу обычный цилиндр. Из него будем формировать колесо. Инструментом Extrude создаем колесный диск и обозначаем границу между протектором и диском. Затем из прямоугольных примитивов делаем элементы крепления колеса к нашему материнскому объекту – Hull. По окончании моделирования не забываем назначить группы сглаживания. Геометрия модели готова, можно немного передохнуть. На работу над геометрией такого уровня с чистого листа у профессионального художника уходит примерно один рабочий день.

МУДРОСТЬ: ДОКАЗАНО ПРОФЕССИОНАЛАМИ, ЧТО ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГОРЯЧИХ КЛАВИШ В РАБОТЕ В НЕСКОЛЬКО РАЗ УСКОРЯЕТ ТВОЙ РАБОЧИЙ ПРОЦЕСС. ПОЭТОМУ НЕ ЛЕНИСЬ: СЯДЬ, ПОТРАТЬ НЕСКОЛЬКО ЧАСОВ СВОЕГО ВРЕМЕНИ И ЗАПИШИ ВСЕ ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ В ЛЮБИМЫХ ПРОГРАММАХ ТРЕХМЕРНОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ И РИСОВАНИЯ. ПОЗЖЕ ПОТРАЧЕННОЕ ВРЕМЯ ОКУПИТСЯ МНОГОКРАТНО!

MILESTONE 3. РАБОТА С ТЕКСТУРАМИ

Модель готова, но выглядит она сейчас далеко не выигрышно и слишком блекло. Жизнь в нее вдохнут именно качественные текстуры. Таким образом, наш БТР необходимо раскрасить, то есть назначить текстуры с царапинами, повреждениями, армейской символикой и т.п. Для того чтобы текстуры сели на модель так, как нужно, ее необходимо аккуратно размапить. Маппинг выполняется в модификаторе Unwrap UVW. Подробно о том, как именно правильно развернуть модель, мы писали в предыдущих выпусках «Мастера». Главное – сделать так, чтобы все элементы модели были разложены пропорционально своим геометрическим размерам и при этом на текстуре не оставалось свободного места.

Когда все детали корпуса развернуты, заливаем модель серым цветом, как на рисунке 5. Устанавливаем в сцене источник света – Skylight (с включенным параметром Cast shadow) и запекаем таким образом тени в текстуру – Render to texture. Теперь полученную серую текстуру-развертку с запеченными тенями сохраняем в TGA-формате (с альфа-каналом – для последующего удобства выделения границ объекта при текстурировании) и импортируем в любой двумерный графический редактор. Здесь начнется активная работа по созданию фотореалистичной текстуры БТР.

Основу текстуры в данном случае составляют подходящие по качеству фотографии узлов и агрегатов. Текстуры больших поверхностей брони можно взять, например, с популярного международного сайта бесплатных текстур www.cgtextures.com. Самое интересное на данном этапе – это рисование дополнительных потертостей, для того чтобы наш бронетранспортер выглядел бывалым. Здесь надо остановиться и подумать о водителе, который несется на врага, не разбирая дороги, не соблюдая правил и скоростного режима. Есть, конечно, у военных свои гаишники – ВАИ, но там работают очень добрые ребята-мордовороты, которые закрывают глаза на нарушения и прощают такие мелочи, как смятая трава, поваленные деревья, сожженные деревеньки и подавленные пешеходы с оружием… Представив

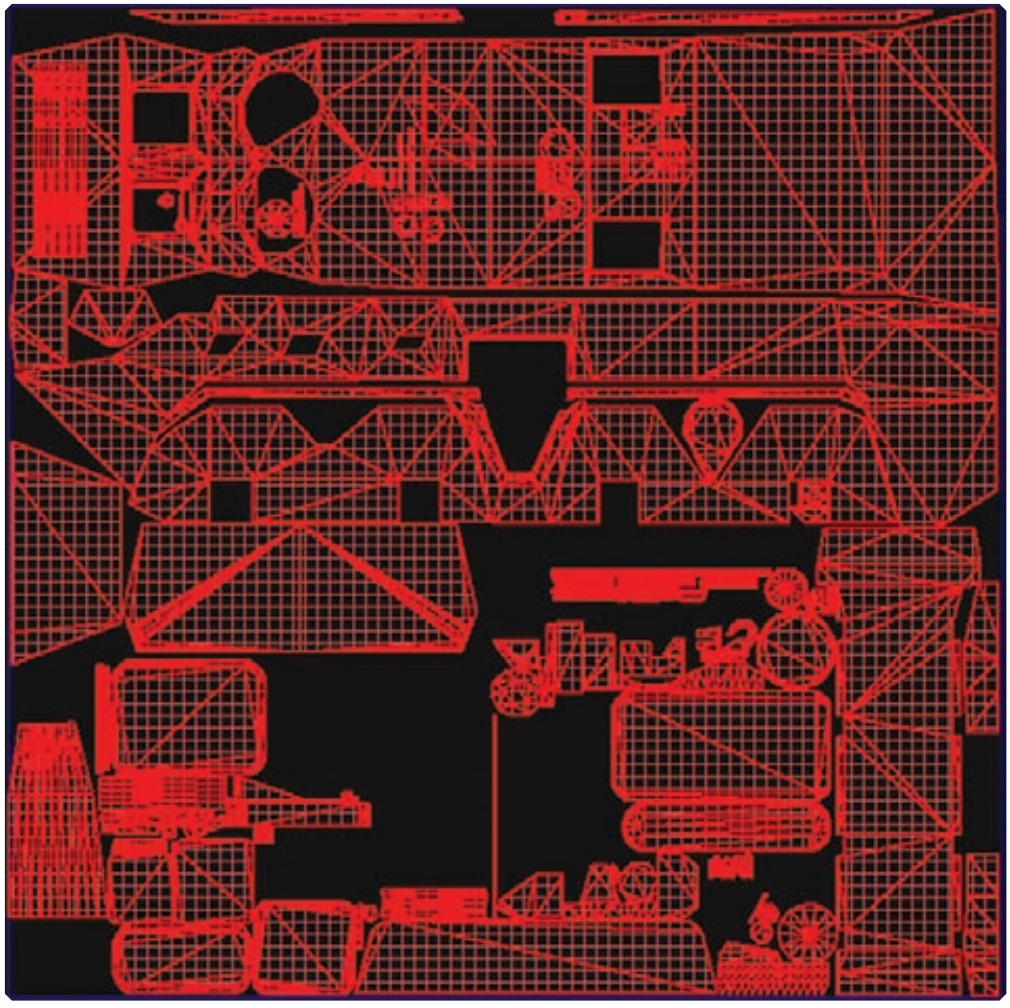
Для того чтобы модель стала живой, нужно добавить грязи и неровностей. Не забыть ржавчину, потертости, выделить жесткие грани.

такого водителя и то, чем он занимается и КАК он этим занимается, будет совсем не трудно нарисовать на переднем тарановом борту следы какого-то сепаратиста, недоеденный гамбургер с растекшимся вдоль и поперек соусом карри (как пример). Также можно добавить засохшей грязи вперемешку с кровью, ржавчиной и машинным маслом, следы многочисленных пожаров и поварского экшена, когда БТР заваривает кашу и находится в самой гуще событий. Да что там, чего мелочиться, нарисуй на борту эмблему в виде себя в полевой форме и с лаврами на голове! Никогда не помешает наличие черепа с костями – это вселяет в противника уверенность, что вот она, смерть восьмиколесная, пришла и сваливать уже поздно. Впрочем, мы немного отвлеклись.

Очень важно правильно подать модель для игры – в стратегии создаваемый нами БТР далеко не всегда будет размером с полэкрана, очень часто мы будем видеть сразу несколько БТР, при этом управляя камерой с высоты птичьего полета. В таком случае очень важно, чтобы даже при удалении наш бронетранспортер не становился грязной точкой на карте. Иными словами, необходимо подчеркнуть его общую форму цветом и контрастом, а также выделить ключевые ребра. Обязательно аккуратно и с любовью обшарпи все углы на броне. Все до единого! Никакого ощущения нарисованных деталей быть не должно, нам нужен убедительный и почтенный живой вид видавшего виды бронетранспортера.

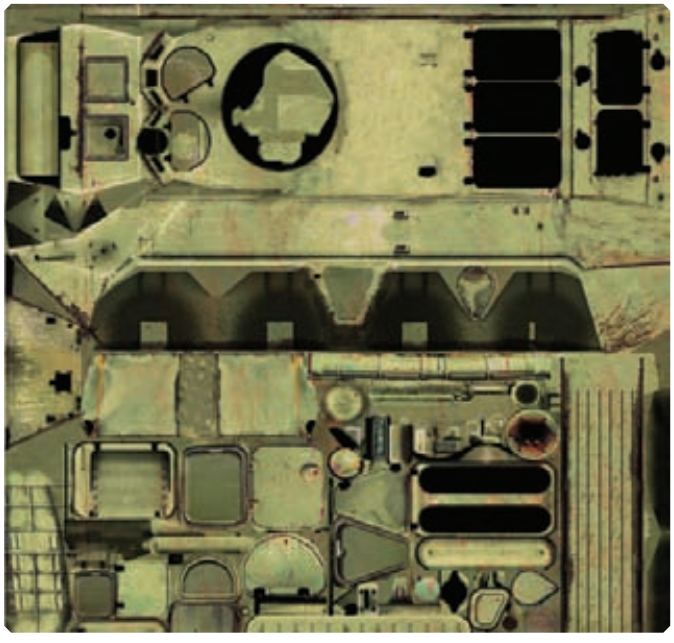
Если бы не ограничение по текстурам в нашем конкретном случае, можно было бы еще много чего наворотить (но важно помнить, что для стратегии в реальном времени, где игрок будет управлять преимущественно с высоты, хватит и 512x512, а значит, нет смысла прорабатывать каждый винтик на крыше, если мы в 90 процентах времени этого даже не увидим). Теперь самое главное – вовремя остановиться, чтобы твой БТР в итоге не стал похож на раскрашенного боевого попугая и не был более смешон, чем страшен.

Еще немного советов по грамотному текстурированию. Чтобы добавить потертости, осветляем углы на стыках броневых листов – там, где это уместно, и добавляем на эти места металлических бликов.



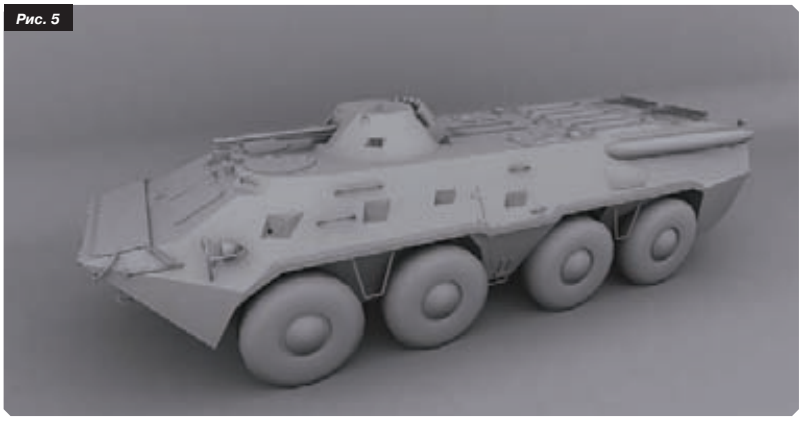
Аккуратная грамотная развертка в Unwrap UVW.

Поверх потертой брони добавляем элементы ржавчины и коррозии, крови и кетчупа (все это также берется с самых различных фотографий). Данные дополнения делаем отдельным слоем, чтобы потом было удобно добавлять их в текстуру спекуляра (Specular) – это придаст блеск нужным нам поверхностям. Вообще, каждый новый элемент надо по-хорошему добавлять в отдельный слой, чтобы в случае необходимости от него можно было быстро и



Готовая финальная текстура БТР-80.

Рис. 5



безболезненно отказаться или подкорректировать, не задев остальные. Трещины и всевозможные выбоины рисуем также на отдельном слое, чтобы затем добавить их в карту нормалей (Normal map). Когда процесс рисования текстуры завершен, поверх всех слоев в двумерном редакторе добавляем через Multiply ту самую заранее подготовленную серую текстуру с запеченными тенями. В итоге получаем готовую текстуру с детальной прорисовкой теней и всех элементов. Назначаем текстуру на объект Hull, обязательно проверяем, как текстура смотрится вблизи и как – при удалении от камеры.

Далее описанным выше способом в модификаторе Unwrap UVW делается развертка башни и колес. Запекаются тени, и в графическом редакторе рисуются текстуры. На отдельный слой наносятся материалы (в первую очередь фотореалистичные текстуры), тени, блики, трещинки и выбоины, эмблемы родов войск. Затем все аккуратно компонуется и полируется. Поверх добавляется слой с запеченной картой теней, чтобы получить нужный нам объем. По окончании работы над текстурами получаем три текстуры: текстуру цвета (diffuse), карту бликов (specular) и карту объема (bump или более совершенный вид «бампа» – normal map). Полученные текстуры назначаем на модель в соответствующие слоты в редакторе материалов (вызывается кнопкой M). Далее экспортируем модель в движок игры и спустя какое-то время получим движущийся БТР-80 на скриншотах. Аналогичным образом создавался почти весь арт для игры «Линия фронта. Афганистан». Чуть ниже ты можешь увидеть несколько рабочих скриншотов из движка игры. Совсем скоро там же будет ездить, сминая грунт, и наш БТР-80. Отличная работа.

Наш краткий мастер-класс подошел к концу, и мы с нетерпением ждем твой арт и твои пробы игровых моделей, как всегда, на почту BeyondDark@Mail.ru с пометкой «Мастер Лоуполи».

P.S. Редакция выражает огромную благодарность разработчикам из Apeiron и Snowberry Connection, а также лично Евгению Мельникову и Владимиру Торцову за помощь в подготовке материала.

УСТАНОВКА ТЕЛЕФОНА И ИНТЕРНЕТ

АБОНЕНТ ВСЕГДА В ВЫИГРЫШЕ!

Специальное предложение:

ТЕЛЕФОН + ИНТЕРНЕТ
ПОДКЛЮЧЕНИЕ БЕСПЛАТНО

• Подключение – в любом месте Москвы и Московской обл.

• Срок подключения в Москве – 14 дней, в Московской обл. – от 14 до 30 дней.

• Установка прямого московского телефонного номера

• Многоканальные телефонные номера

• IP-телефония

• Выделенные линии Интернет

• Корпоративные частные сети (VPN)

• Хостинг, услуги data-центра

РМ Телеком

www.rmt.ru e-mail:info@rmt.ru (495) 988-8212

Приглашаем специалистов, имеющих опыт работы в области телекоммуникаций

«DISCIPLES 3: РЕНЕССАНС». КАК СОЗДАВАЛСЯ ГЕРБ ИМПЕРИИ

Николай Ковалев – ведущий художник компании .dat. По образованию архитектор. В игровой индустрии почти четыре года (ровно столько длится проект «Disciples 3»). Занимался текстурированием персонажей, концепт-артом для персонажей и городов, разработкой интерфейса и промоарта. Любит спорт и вкусную здоровую пищу. Обожает рисовать на палеонтологические темы.

В «Disciples 3: Ренессанс», по последним сводкам с игровых фронтов, можно будет поиграть уже этой осенью. За время создания данного игрового мастодонта художниками студии было создано более тысячи самых разнообразных скетчей, несколько сотен уникальных дизайнов персонажей, придуманы и проработаны стилистики трех основных рас, проделан задел для будущих дополнений. С главным художником проекта Николаем Ковалевым мы окунемся в мир средневековой геральдики и узнаем, по каким правилам создавался герб Империи.

Работа над имперским гербом началась с того, что я решил освежить свои познания о геральдике в специальной литературе. Поскольку герб – это не просто красивый знак принадлежности к чему-либо, в нем важна каждая деталь: цвет элемента, его расположение и т.д. И чтобы не ударить в грязь лицом, я детально изучил гербы основных европейских государств. Конечно, меня в большей мере интересовали гербы, созданные в эпоху Средневековья, так как игра у нас во многом заимствует стиль готики. Основной элемент любого герба – это щит. Собственно, на нем и вокруг него размещаются все остальные компоненты герба. Форма нашего щита взята довольно вольная, но наиболее близка к форме английских образцов. На имперском щите помещены скипетр как символ императорской власти, лев как символ мужества и силы, а также великодушия, меч и две ветви (лавровая и дубовая) как символы славы и крепости государства соответственно. В цветовом плане нами было выбрано два основных цвета: синий (лазурь) и золотой. Синий –королевский цвет, он символизирует величие, чистоту и ясность, к тому же это отличительный знак императора как преемника Высшего Бога. Ну а золото – знак богатства, верности и постоянства. Далее герб дополняется сопровождающими элементами, такими как, например, щитодержатели. Обычно это различные грифоны, единороги, львы. У нас использованы ангелы, которые придерживают щит с гербом. Это скорее дань фэнтезийности, такие щитодержатели не встречаются на реальных гербах. Также герб дополнен сверху шлемом, это частая деталь и на реальных гербах. Особое значение имело, был ли он золотой или серебряный, повернут в фас или профиль. Наш шлем – королевский, поэтому изображен в фас, забрало поднято, сверху корона, украшенная красным плюмажем. На шлеме также присутствует так называемый намет – изодранный походный плащ с берелетом (набитый шерстью мешочек, свернутый жгутом). Его изображали на гербах очень часто в виде красивых листьев. Он обозначал, что владелец герба участвовал в Крестовых походах. Неизвестно, были ли крестовые походы в Невендааре (мире, в котором происходят события «Disciples 3: Ренессанс»),

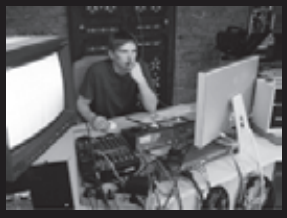
МУДРОСТЬ: ДАЖЕ САМАЯ СМЕЛАЯ ФАНТАЗИЯ ДОЛЖНА БЫТЬ ОСНОВАНА НА ФУНДАМЕНТАЛЬНЫХ ПРИНЦИПАХ ИЛИ ЗАКОНАХ. РАЗРАБАТЫВАЯ НОВУЮ РАСУ НЕЧЕЛОВЕЧЕСКИХ СУЩЕСТВ, НЕ ПОЛЯНИСЬ – ЗАГЛЯНИ В БЛИЖАЙШУЮ БИБЛИОТЕКУ И ПРОЛИСТАЙ БОГАТО ИЛЛЮСТРИРОВАННЫЕ ЭНЦИКЛОПЕДИИ ПРО, СКАЖЕМ, БОГОМОЛА ИЛИ ПЛЕМЯ МАЙА – ПОЛУЧЕННОЕ ВДОХНОВЕНИЕ И СВЕЖИЕ ИДЕИ ПОМОГУТ ТЕБЕ СОЗДАТЬ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ГЛУБОКИЙ ОБРАЗ СВОЕГО ПЕРСОНАЖА.

но элемент замечательный, поэтому он присутствует на гербе. На плаще также есть мех, который тоже обозначал что-либо в зависимости от того, мех какого животного изображали. У нас на гербе – мех горностая. Именно этот редкий мех достоин был носить император на своей королевской мантии. Кроме того, на гербе изображен небольшой участок земли, что обозначает, что его хозяин – крупный землевладелец. Конечно, герб в игре фэнтезийный, и не все имеет под собой реальную историческую основу. Но все-таки мы постарались максимально учесть все правила геральдики, развивая свою фантазию в ее рамках. Спасибо за внимание!

ШКОЛА МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ ЖУРНАЛИСТИКИ

www.multijur.ru

Дорогие друзья!
Медиакомпания Gameland (25 журналов, 15 сайтов, 2 телеканала) объявляет об открытии Школы мультимедийной журналистики для желающих максимально быстро (за 6 месяцев) овладеть увлекательным ремеслом, позволяющим хорошо зарабатывать!
Мы научим вас создавать материалы для журналов и газет, профессионально фотографировать, снимать телевизионные сюжеты, писать тексты для сайтов и поделимся разнообразными секретами журналистского мастерства. Гарантируется практика в СМИ Медиакомпании Gameland (подробнее обо всех проектах – на сайте www.glc.ru) , после прохождения курса возможно трудоустройство в нашем холдинге.
Занятия – в офисе в центре Москвы (ул. Льва Толстого-18, напротив музея-усадьбы Толстого; метро «Парк культуры»).



Стоимость обучения в Школе составляет 5 000 рублей в месяц. Срок обучения – 6 месяцев.
Подробнее об условиях приема в Школу мультимедийной журналистики при Gameland, о сроках подачи документов и видах обучения можно узнать на сайте www.multijur.ru, отправив запрос по адресу popov@gameland.ru или ryaskova@gameland.ru, и по телефонам +7 926 091 41 71, +7 926 249 86 75.
Ждем вас, уважаемые будущие коллеги!

**МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ЖУРНАЛИСТИКА – ЭТО ПРАКТИЧНО И ПЕРСПЕКТИВНО!
МЫ ЗНАЕМ О НЕЙ ВСЕ И НАУЧИМ ВАС!**

реклама

Автор:
Иван Гусев

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ НОВОСТИ

EDITORIAL

За ворохом новостей о новых проектах мы чуть не забыли упомянуть еще об одном событии: 25 августа, то есть примерно в момент выхода этого номера, два оставшихся сервера PlanetSide: американский Gemini и европейский Werner – объединяются. С одной стороны, новость печальная – у игры все меньше подписчиков, а достойного аналога PlanetSide так и не появилось. С другой – объединение позволит увидеть игру во всей ее красе: на Gemini даже сейчас идут масштабные бои, а слияние серверов хотя бы на время повысит интерес к проекту. Я так точно вернусь – пусть даже это будет последнее посещение Аураксиса...

редактор рубрики «Онлайн»
Денис Кублицкий

БЕТА-ТЕСТ

NetDevil уже почти три года колдует над Jumpgate Evolution.

JUMPGATE EVOLUTION

Премьера космической многопользовательской игры Jumpgate Evolution должна была состояться 23 июня. Однако в последний момент релиз был задержан. Обычно в подобных случаях сразу же называется новая дата выхода игры, но американская студия NetDevil предпочла промолчать. По слухам, закрытый бета-тест вскрыл множество серьезных проблем и на их устранение потребуется несколько месяцев.

Тем временем на сайте www.jumpgateevolution.com продолжается запись добровольцев, желающих принять участие в открытом бета-тестировании. Британское издательство Codemasters объявило, что заявки подали уже 250 тысяч человек. Это рекорд в истории компании. Если есть желание, можешь записаться и ты. Правда, когда конкретно начнется бета-тест, пока не известно. Темнит NetDevil...

СЭМ РЭЙМИ СНИМЕТ ФИЛЬМ ПО WARCRAFT

Последний фильм Рэйми – «Затащи меня в ад» (Drag Me to Hell).

Рэйми забраковал сценарий Warcraft-фильма и намерен написать свой.

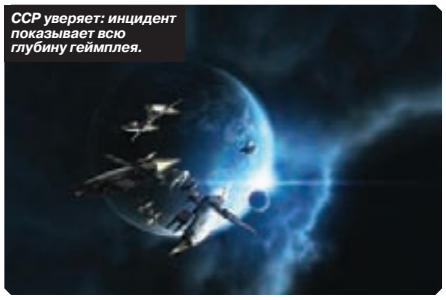
Много лет представители Blizzard Entertainment вели переговоры с киностудиями, предлагая вместе сотворить фильм, действие которого развернется во вселенной Warcraft. Киношники отказывались, уверяя, что фэнтези не приносит дохода. Но после выхода «Властелина колец» и феноменального успеха World of Warcraft они, к счастью, передумали. Весной 2006 года права на создание Warcraft-эпика были куплены студией Legendary Pictures («Темный рыцарь», «Мальчишник в Вегасе»).

Фильм планировалось выпустить уже в 2009 году. Однако проект забуксовал – не было режиссера. Ходили слухи, что картиной интересуются Питер Джексон (Peter Jackson) и Стивен Спилберг (Steven Spielberg), но они не подтвердились. Впрочем, в конце концов Blizzard и Legendary нашли подходящего режиссера. Снимать фильм во вселенной Warcraft согласился Сэм Рэйми (Sam Raimi), в чьем послужном списке две культовые трилогии: «Зловещие мертвецы» и «Человек-паук». Мастер уже подписал контракт. Он займется экранизацией войны альянса с ордой сразу по завершении работы над «Человеком-пауком 4». Если все пойдет гладко, году в 2011-м ты увидишь Азерот на большом экране.

Как и положено при заключении сделок подобного уровня, стороны осыпают друг друга комплиментами. Blizzard и Legendary нахваливают Рэйми, а тот в свою очередь уверяет, что вселенная Warcraft богата на яркие истории и знаковых персонажей. Сэм играл в World of Warcraft и называет себя «фэном».

БАНКОВСКИЙ КРИЗИС В EVE ONLINE

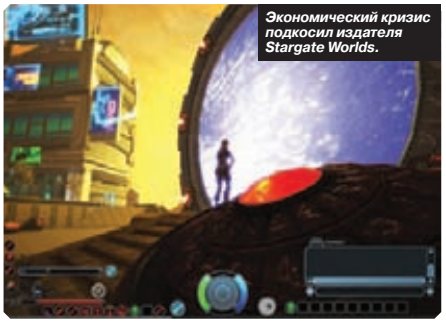
В EVE Online играют 300 тысяч человек.


CCP уверяет: инцидент показывает всю глубину геймплея.

Последний год для мировой экономики оказался непростым. Компании банкротились, банки разорялись. Однако в цифровых вселенных до недавнего времени все было спокойно. И вот в середине лета в фантастической многопользовательской игре EVE Online разразился финансовый скандал. Ricdic, генеральный директор виртуального банка EBank, украл 200 миллиардов ISK (внутренняя валюта игры). Тысячи геймеров, хранивших свои денежки в EBank, бросились снимать средства, заработанные честным трудом.

Вскоре аккаунт Ricdic был заблокирован. Однако причиной этого послужила не кража. Разработчики из CCP Games не вмешиваются в разборки игроков. Да, Ricdic предал клиентов, но такое случается и в реальной жизни. Аккаунт был закрыт, потому что мужчина обменял виртуальные миллиарды на 6100 австралийских долларов. Ведь в реальной жизни он – 27-летний австралиец по имени Ричард, и ему срочно понадобились деньги на лечение сына. Что любопытно, EBank лишился 20 процентов вкладов, но устоял. Виртуальным банком управляют шестеро директоров, каждый распоряжается только частью средств. Так сделано на случай неожиданной смерти одного из руководителей – вдруг кого-нибудь из них собьет автобус. Председатель совета директоров EBank Дэйв Картер (Dave Carter) заявил, что, хотя он и зол на Ricdic, в то же время рад, что украденные деньги пошли на благое дело. Кстати, два года назад в EVE Online уже был подобный случай. Тогда украли 800 миллиардов ISK. ■

СУДЬБА STARGATE WORLDS СНОВА ПОД ВОПРОСОМ


Экономический кризис подкосил издателя Stargate Worlds.

Еще 8 миллионов баксов, и Stargate Worlds готова!

У онлайновой ролевой игры Stargate Worlds по мотивам фантастического фильма и сериала «Звездные врата» снова проблемы. Впрочем, этим уже никого не удивишь. Несколько месяцев назад разработчики MMORPG даже открыли сайт, сообщавший, сколько дней они сидят без зарплаты. Пошли слухи о закрытии проекта, но они были опровергнуты. Сейчас же появилась информация о том, что кинокомпания MGM, снявшая «Звездные врата», вот-вот лишит разработчиков лицензии на создание Stargate Worlds – если те не найдут инвесторов.

Шейн Хэнсли (Shane Hensley), один из руководителей компании FireSky, издающей Stargate Worlds, возражает: в MGM, естественно, не в восторге от хода разработки, однако забрать лицензию никто не грозит. Ведутся переговоры с несколькими потенциальными инвесторами. Чтобы завершить разработку Stargate Worlds и запустить серверы, нужно порядка 8 миллионов долларов. Даже сейчас, когда денег почти нет, над игрой трудится небольшая команда. Почему-то мы сомневаемся, что им удастся завершить начатое. ■

Команда Бревика.

УВИДИМСЯ В ОНЛАЙНЕ

Не так давно американская компания Gazillion Entertainment сообщила о многомиллионном договоре с комикс-империей Marvel Entertainment. Частная фирма, сумевшая привлечь огромные инвестиции, разрабатывает сразу несколько игр о супергероях, включая Marvel Universe MMO. Накануне Comic-Con International, крупнейшей в мире выставки для поклонников рисованных историй, компания Gazillion назвала имя руководителя разработки онлайновой ролевой игры во вселенной Marvel. Им стал Дэвид Бревик (David Brevik) – создатель серии Diablo, а также один из основателей Blizzard North и Flagship Studios. ■

Миллионы героев ушли на фронт.

ВОЮЙ БЕСПЛАТНО

Мультяшный многопользовательский шутер Battlefield Heroes стал первой бесплатной игрой в популярной военной серии. Любой может зарегистрироваться на сайте www.battlefieldheroes.com, создать персонаж и вступить в бой. Всего за месяц шутер привлек миллион добровольцев. По крайней мере, именно столько аккаунтов уже зарегистрировано. Издательство Electronic Arts намеревается зарабатывать на микроплатежах, но пока не ясно, насколько прибыльна игра.

А в сентябре на PC появится многопользовательский шутер Battlefield 1943, уже вышедший на консолях в середине лета. ■

Автор:
Иван Гусев

ИГРЫ НА ЛЮБОЙ ВКУС

WILLIAM AND SLY

GROW REMAKE

HOW TO RAISE A DRAGON

ZIGMOND 3

FRAGGER

НЫНЕШНИЙ ВЫПУСК РУБРИКИ «ФЛЕШ-РОЯЛЬ» ОТЛИЧНО ГОДИТСЯ ДЛЯ ДОСТИЖЕНИЯ НЕСКОЛЬКИХ РАЗНЫХ ЦЕЛЕЙ. ОН ПОМОЖЕТ ТЕБЕ РАССЛАБИТЬСЯ. ЗАСТАВИТ СОСРЕДОТОЧИТЬСЯ И УСЕРДНО ДУМАТЬ. РАЗВЕСЕЛИТ. С ЕГО ПОМОЩЬЮ ТЫ ДАЖЕ СУМЕЕШЬ ПОЧУВСТВОВАТЬ, КАКОВО ЭТО – БЫТЬ ДРАКОНОМ В ФИЛОСОФСКОМ СМЫСЛЕ. ТРУДНО ДАЖЕ ПОВЕРИТЬ, СКОЛЬКО ЭМОЦИЙ СПОСОБНЫ ВЫЗВАТЬ ЭТИ МАЛЕНЬКИЕ ИГРЫ. И ЭТО ЗДОРОВО!

Лис Слай должен наладить работу телепортов.

WILLIAM AND SLY

- **АДРЕС:** www.newgrounds.com/portal/view/503833
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** средняя
- **РАЗМЕР:** 6121KB
- **ОЦЕНКА:** 5

После трудного беспокойного дня некоторые любят послушать музыку для релаксации. Скажем, песни китов или запись тропического ливня. Если это кажется тебе бесконечно скучным делом, предлагаю попробовать William and Sly. Разработчик Лукас Пак (Lucas Pack) утверждает, что намеренно создал несложную игру, потому как членам семьи были не по зубам его предыдущие флеш-разработки.

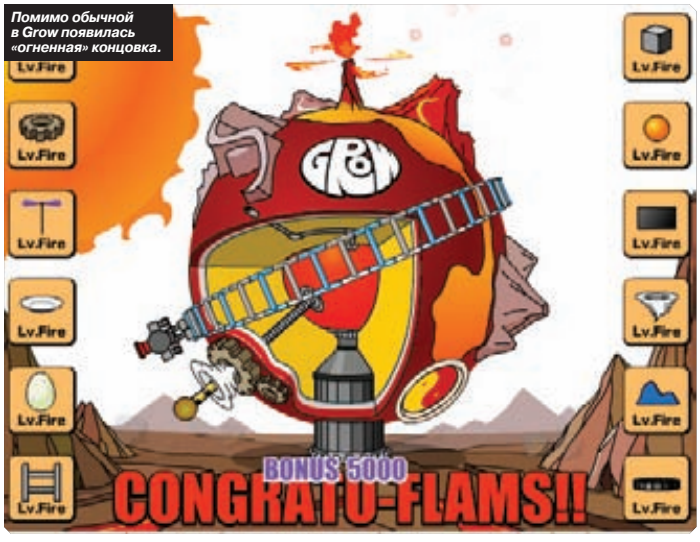
Уильям и Слай живут в удивительном лесу, полном фей. Однажды что-то случилось со сложной системой телепортов, устроенной Биллом, – они перестали работать. На помощь вызвался прийти Слай. Он готов наловить нужное количество порхающих фей и с их помощью починить телепорты. Кстати, я уже говорил, что Слай – это рыжий лис? Нет? Ну так вот, Слай – рыжий лис. Он ловко скачет по скалам и даже умеет лазать по деревьям. Поскольку управление в William and Sly четкое и отзывчивое (WASD или стрелки клавиатуры – на твой вкус), играть легко и приятно.

GROW REMAKE

- **АДРЕС:** www.eyezmaze.com/eyezblog_en/blog/2009/06/grow_ver3_remake.html
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** средняя
- **РАЗМЕР:** 3113KB
- **ОЦЕНКА:** 5

Про игры серии Grow я писал уже много раз и намерен делать это до тех пор, пока талантливый японский разработчик On не отойдет от дел. Сегодня в поле нашего внимания ремейк Grow – самой первой игры кудесника из Страны восходящего солнца. Не так давно у On полетел жесткий диск, а вместе с ним погибли многие важные файлы. В том числе исходники Grow. Разработчик решил восстановить материал, да так увлекся занятием, что неожиданно значительно изменил игру. В частности, он добавил вторую концовку. Она богато анимирована, поэтому я настоятельно не рекомендую пропускать Grow Remake.

Перетаскивай иконки разных предметов в красный шар и смотри, как меняется мир вокруг, – таков смысл Grow. Первая игра On сложнее последующих, ведь в ней аж 12 объектов. Мало? Их можно использовать в разной последовательности. Всего в игре 479 миллионов комбинаций! Хорошо, что On добавил в Grow Remake систему подсказок.



Помимо обычной в Grow появилась «огненная» концовка.

HOW TO RAISE A DRAGON

- **АДРЕС:** armorgames.com/play/4046/how-to-raise-a-dragon
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** средняя
- **РАЗМЕР:** 921KB
- **ОЦЕНКА:** 4

Несколько месяцев назад я рассказывал об игре The Majesty of Colors Грегори Уира (Gregory Weir), в которой надо было вжиться в шкуру морского чудовища, не понимающего, что хорошо и что плохо. В How to Raise a Dragon разработчик предлагает нам побыть драконом. Все начинается в лесу. Ты вылупляешься из яйца, потом кормишься, растешь, учишься летать и пыхать огнем. А далее, как положено в сказках, появляется рыцарь. Какая участь ждет тебя? Вы подружитесь? Или ты сожрешь рыцаря вместе с латами? Или вы оба падете в схватке? Решать тебе.

В графическом плане How to Raise a Dragon нарочито примитивна (огромные пикселы, управление, к которому нужно приноровиться), геймплей тоже незамысловат (кормись, дерись), но игра определенно не лишена обаяния. Есть в ней некий философский подтекст. Каким зверем станешь ты? Может быть, не нужно поджигать все вокруг, а попробовать научиться лечить людей своим дыханием? Это возможно. ■

Людям можно помогать. А можно и съесть их.

Многие геймеры жалуются на высокую сложность уровней.

ZIGMOND 3

- **АДРЕС:** www.microsheep.com/zigmond-3.html
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** средняя
- **РАЗМЕР:** 2162KB
- **ОЦЕНКА:** 5

Я очень зол на автора Zigmond 3. Ну разве можно быть таким меркантильным? Почему только 20 уровней его расчудесной игры бесплатны, а за дополнительные 30 нужно платить? Сейчас ведь кризис, каждый цент на счету. Эх...

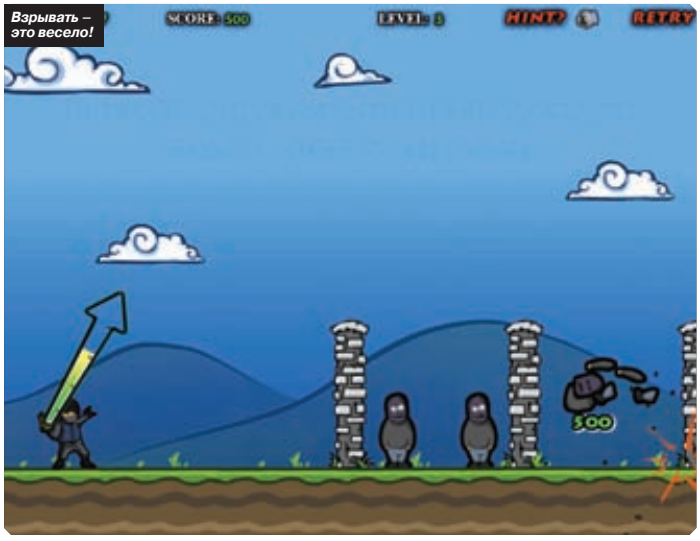
Зигмонд Третий – выдающийся детектив, чем-то напоминающий Эркюля Пуаро. Когда Мистер Зло украл несколько картин великих художников, Зигмонд пустился по следу злодея. Но догнать его непросто – негодяй повсюду расставил ловушки и лазеры. Каждый уровень – лабиринт, полный преград. Нужно двигать ящики и бочки, чтобы открыть проход, и крутить зеркала, перенаправляя лазерные лучи. Будь осторожен: не туда повернул зеркало, попал под луч – начинай уровень сначала.

Сложность в Zigmond 3 быстро растет, и над каждым уровнем придется посидеть подумать. Однако разработчик не подгоняет, дает столько времени, сколько нужно. Ему бы еще расщедриться да сделать бесплатными дополнительные 30 уровней... ■

FRAGGER

- **АДРЕС:** armorgames.com/play/4085/fragger
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** высокая
- **РАЗМЕР:** 2171KB
- **ОЦЕНКА:** 5

Fragger – великолепная игра, отлично подходящая для того, чтобы убить пять минут. Или два часа. Время за ней летит незаметно. А все потому, что Fragger проста, увлекательна и в ней нужно бросать гранаты в людей. Что это за люди, не уточняется. Вероятно, солдаты армии злого императора Максимилиана. Или нет. Не суть. Важно то, что ты выбираешь угол и силу броска и швыряешь гранаты. Они взрываются, но не в момент соприкосновения с поверхностью или целью, а через некоторое время. Значит, нужно рассчитывать отскоки и подрывать платформы, чтобы уронить стоящих на них солдат (те, что вывалятся за край игрового экрана, считаются убитыми). Чем дальше, тем интереснее. Появляются тоннели и ящики со взрывчаткой и много всякой другой веселой чепухи. Веселье не прекращается ни на секунду, игра никогда не становится чересчур сложной или слишком простой. Мы уже ждем сиквел или хотя бы пару дюжин дополнительных уровней! ■



Взрывать – это весело!

Автор:
Денис Кублицкий

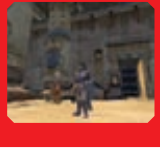
Первая ловушка в Гробнице Повелителя грифов довольно простая – нужно пробежать по коридорчику и не попасть под гигантский топор.

WARHAMMER ONLINE: ВРЕМЯ ВОЗМЕЗДИЯ

УБЕЙ МЕНЯ НЕЖНО

БОЕВАЯ СИСТЕМА – ОДИН ИЗ ЦЕНТРАЛЬНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ ПРАКТИЧЕСКИ ЛЮБОЙ ИГРЫ (ЕСЛИ, КОНЕЧНО, ЭТО НЕ THE SIMS ИЛИ SECOND LIFE). А УЖ В МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ПРОЕКТАХ, ГДЕ «ЖИТЕЛИ» СРАЖАЮТСЯ НЕ ТОЛЬКО С КОМПЬЮТЕРНЫМИ ПРОТИВНИКАМИ, НО И ДРУГ С ДРУГОМ, БОЕВКА ЕЩЕ ВАЖНЕЕ: СИСТЕМА ДОЛЖНА БЫТЬ ДОСТАТОЧНО СБАЛАНСИРОВАННОЙ, ЧТОБЫ НИ ОДИН ПЕРСОНАЖ НЕ ЧУВСТВОВАЛ СЕБЯ БЕСПОЛЕЗНЫМ, НО ПРИ ЭТОМ ДОСТАТОЧНО ГИБКОЙ, ЧТОБЫ КАЖДЫЙ ИГРОК МОГ ВЫБРАТЬ ПОДХОДЯЩУЮ ДЛЯ СЕБЯ ТАКТИКУ БОЯ.

СТАТУС
ОХОТНИК НА ВЕДЬМ ЭСМЕР, РАНГ 40



ДИСЛОКАЦИЯ
RANALD, ЗЕМЛИ МЕРТВЫХ

Неотъемлемой частью боевой системы являются способности персонажей, собственно, и позволяющие расправляться с противником. В этом плане Warhammer Online мало отличается от других RPG – все умения обладают определенными эффектами, как положительными, так и отрицательными. Также способности требуют времени на применение: некоторые срабатывают мгновенно (например, удары в ближнем бою), другие требуют подготовки (сложные заклинания), третьи действуют, пока персонаж поддерживает концентрацию (скажем, огненный дождь). У каждого умения есть перезарядка – время, в течение которого данную способность нельзя применять повторно. Логично, что у мощных заклинаний и ударов время перезарядки дольше, чем у слабых. А чтобы персонаж не использовал кучу спецударов практически одновременно, в игре существует задержка между применением способностей (1.5 сек). Эффекты умений также различны: мгновенный урон, нанесение повреждений с течением времени, снижение характери-

Силы Разрушения яростно защищают свою столицу.

стик противников и усиление союзников, контроль – временное лишение врага боеспособности (пригвождение к месту, оглушение, сбивание с ног и т.д.). Наконец, некоторые способности действуют только на одну цель, другие – на группу персонажей или площадь. Очевидно, что баланс между всеми типами умений здорово влияет на боевую систему, определяя предпочтительный стиль игры каждым персонажем.

ОТДОХНИ!

Еще до выхода Warhammer Online разработчики обещали, что в их детище будет мало контролирующих способностей – в Mythic отлично понимают, что игрок не любит, когда его принудительно лишают возможности повлиять на исход сражения из-за того, что его персонажа оглушают или заставляют в страхе бегать кругами. Действительно, на первых порах «контроля» практически нет – лишь некоторые классы умеют замедлять противника. Однако ближе к 40-му уровню у большей части карьер появляются всевозможные способы здорово насолить противнику: отбросить или притянуть, сбить с ног, замедлить, пригвоздить к земле, обезоружить, заставить замолчать (актуально для магов и лекарей), оглушить… Единственным плюсом во всем этом было то, что контроль длился сравнительно недолго – несколько секунд. Однако это не мешало в тот же миг заново «законтролить» персонажа – учитывая сравнительно высокую динамику боев Warhammer Online, для большинства классов это становилось фатальным. Кому понравится вый-

НАЗАД В НОРДЕНВАХТ

С выходом патча состоялся очередной игровой ивент – в течение нескольких дней персонажи всех уровней могли принять участие в сценарии, обычно доступном только на первом этапе (1–11-й уровни). Естественно, при этом бойцы все равно сражались с противниками подходящего уровня, то есть для каждого этапа создавалась своя копия сценария. Участие в нем позволило не только вспомнить прошлое, но и получить уникальный титул – «Герой Норденвахта». Для этого нужно было лишь выполнить пять особых заданий, причем два из них доставили мороки: чтобы отыграть сценарий 20 раз и убить 25 эльфов около определенной точки, требовалось не только терпение, но и везение. Впрочем, за головами эльфов охотились все участники конфликта, так что у нужной точки проходила немалая часть боев. К слову, подобный ивент, позволяющий «заглянуть в прошлое», уже проходил – за его выполнение также давали уникальный титул, а задания были идентичны. Отличие заключалось в том, что убивать врагов нужно было у другой точки, да не эльфов, а хаоситов или имперцев. Готов спорить, что нас ждет еще одно подобное событие, а жертвами на сей раз станут гномы и зеленокожие. Ваааrх!

В Пустошах хаоса состоялась очередная эпичная осада крепости – видно по количеству противников. К сожалению, без лагов не обошлось.

В ГОСТИ К КОРОЛЮ

Я уже рассказывал о том, что осада вражеской столицы проходит в три этапа. На первом этапе нужно захватить контроль над городом, сражаясь на сценариях и выполняя открытые задания в столице. На это дается два часа. Второй этап требует выполнения двух открытых заданий – на все про все атакующие получают лишь час. И только на третьем этапе (целых 18 часов!) можно напасть на короля вражеской фракции, предварительно сразившись с его охраной. До недавнего времени на русском сервере Ranald и Порядку, и Разрушению удавалось завершить только первый этап. Открытые задания второго этапа были просто не по зубам. Мало того что сражения сами по себе непростые, так еще и игроки страдали от всевозможных ошибок: нужный босс то не появляется, то убивает всех с одного удара. Наконец, в середине лета войскам Разрушения удалось завершить оба задания второго этапа захваченного Альтдорфа и перейти на третий. А через несколько дней бойцы Порядка сделали то же самое в Городе Неизбежности. Правда, убить короля вражеской фракции ни одной из сторон пока не светит: для этого нужно обзавестись исключительным защитным эффектом, то есть собрать комплект брони воеводы. Но сделать это быстро не получится: соответствующие доспехи (за исключением перчаток и ботинок) можно получить только на втором этапе столицы, а чтобы надеть броню воеводы, требуется 70-й уровень известности.

Один из боссов Земель мертвых телепортирует игроков в Гробницу. Поэтому обычно все прячутся за колонной.

ЕЩЕ ДО ВЫХОДА WARHAMMER ONLINE РАЗРАБОТЧИКИ ОБЕЩАЛИ, ЧТО В ИХ ДЕТИЩЕ БУДЕТ МАЛО КОНТРОЛИРУЮЩИХ СПОСОБНОСТЕЙ.

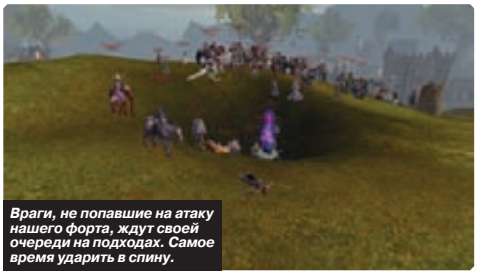
ти на поле боя и умереть, будучи не в состоянии сделать хоть что-то?
Mythic решила проблему постоянного контроля, введя временный иммунитет на повторное наложение аналогичного эффекта. Например, если твоего персонажа оглушали, то в течение определенного времени он получал невосприимчивость не только к оглушению, но и к обезоруживанию. Без сомнений, механика «иммунитета» улучшила игру, а контроль пришлось применять с большей осмотрительностью – именно в тот момент, когда от него будет наибольший прок, ведь иначе враг получит невосприимчивость. Следует отметить, что на том этапе развития игры умения, наносящие урон по площади, были не столь популярны, поскольку атаки по одной цели наносили куда больший урон. Но с очередным обновлением все изменилось.

КОНЕЦ ЭПОХИ AOE?

Урон массовых заклинаний возрос настолько, что не сильно отличался от урона способностей, действующих только на одну цель. Учитывая, что дуэли в Warhammer редкость, а на поле боя сражаются десятки противников, AoE-атаки (Area of Effect – наносящие урон нескольким противникам сразу) стали невероятно популярны. Действительно, зачем атаковать одну цель, когда можно убить

Вот что называется «пройтись по трупам орков».

несколько противников сразу, нажимая пару кнопок? Классы, не обладающие AoE, сразу же потеряли актуальность, а королями RvR стали маги, чародеи, рубаки и мстители, при поддержке двух-трех лекарей и «танка» выносящие все живое. Совершенно не напрягаясь, можно было убивать десятки врагов, к тому же сама природа игры это поощряла: бои массовые, а в лагах использовать атаки по площади куда эффективнее, чем пытаться выбрать и убить одну цель. Печально, но многим такой геймплей нравился, поэтому и ослабление AoE (уменьшены урон и радиус) в патче 1.3.0b было воспринято неоднозначно: привыкшим к халяве «аоешерам» пришлось переучиваться, все остальные перестали чувствовать себя на поле боя бесполезными. Впрочем, кое-где ребята из Mythic перегнули пал-



Враги, не попавшие на атаку нашего форта, ждут своей очереди на подходах. Самое время ударить в спину.

Битва на улицах города в Прааге. Кстати, это одна из самых популярных RvR-зон.

КОНТЕНТ ПРОЙДЕН!

Главным PvE-подземельем Земли мертвых является Гробница Повелителя грифов – именно там сейчас можно найти самых сильных боссов, рассчитанных на убийство одной группой. Для победы над тамошними противниками требуется приличная экипировка, хорошо сыгранная команда и детально проработанная тактика боя – в общем, пройти Гробницу целиком пока удалось немногим. И одной из первых стала группа игроков сервера Ranald – судя по всему, они одолели всех боссов Гробницы вторыми в мире! Замечательный результат, особенно если учесть, что доступ в само подземелье на русских серверах был открыт позже, чем на европейских и американских. О том, ценой каких усилий удалось пройти Гробницу, ты можешь узнать из краткого интервью с участниками на официальном сайте www.war-russia.ru (новость от 28 июля в разделе «Герольд»).

Кстати, после победы над финальным босом Гробницы участвовавшие в его убийстве игроки получают возможность оживить статую, стоящую перед входом в подземелье (на скриншоте к врезке). Ожившая статуя является мировым боссом, а для победы нам ним требуется как можно больше народу – говорят, хотя бы человек 50. Интересно, этого босса когда «накажут»?

ку – и без того слабые AoE-атаки некоторых классов стали еще слабее, так что эпопея с балансом еще не завершена. Изменения коснулись и контролирующих умений: длительность невосприимчивости возросла, а весь «контроль» разделили на два типа. К первому относятся отбрасывание, притягивание и пригвождение к месту. Ко второму – все остальное. А иммунитет дается в зависимости от типа контроля (первого или второго). Например, если тебя оглушили, то сбить с ног до окончания действия невосприимчивости не смогут. Все эти исправления действительно изменили бои – они стали более разнообразными и уже не сводятся к нажатию пары кнопок. Теперь в планах у Mythic новые изменения в осадах крепостей, о чем мы непременно напишем в будущих выпусках дневников.

На таких дирижаблях бойцы Порядка отправляются в Земли мертвых. На них же улетают обратно.

Бенито Риччи, стартующий одно из заданий. Сначала был просто неуловим, теперь найти его не составляет проблем.

На одном из открытых заданий в Землях мертвых нужно оборонять причал от десанта нежити. Отличная возможность пострелять из пушек.

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ «АЛЛОДОВ ОНЛАЙН»

ЧАСТЬ 11. ЖИВЬЕМ БРАТЬ ДЕМОНОВ!

Салют! Вновь на страницах правильного журнала о компьютерных играх Александр Мишулин – креативный директор проекта «Аллоды Онлайн». В этом номере я продолжаю свой рассказ о ходе разработки нашей игры. В прошлых частях дневника я говорил о PvP-составляющей астрала: о кораблях, необходимых для исследования новых территорий и яростных сражений с другими игроками, об опасностях в виде страшных астральных пиратов, которые охотятся за сундуками с сокровищами. В этот раз речь пойдет об угрозе, которая таится в магической и многовариантной субстанции, – об астральных демонах!

ЕЩЕ РАЗ ПРО АСТРАЛ

Астрал – уникальная особенность нашей игры. Он коренным образом отличается от самих аллодов, живет по другим законам и правилам, таит в себе массу опасностей, тайн и возможностей. Его можно исследовать, в нем можно прокладывать маршруты к неизведанным островам, добывать сокровища, бороться с пиратами, организовывать собственные флибустьерские кланы и нападать на мирных путешественников. Для пребывания в астрале необходимы корабли, и они тоже могут быть разными. Одни годятся для курсирования в «прибрежных водах», другие – для более смелых похождений, третьи – для паломничества в глубинный астрал и поиска затерянных островов. Кроме всего прочего в астрале обитают демоны – злобные и опасные чудовища, о которых сейчас и пойдет речь. Откуда они взялись точки зрения идеологии мира – еще одна из сюжетных загадок для игрока.

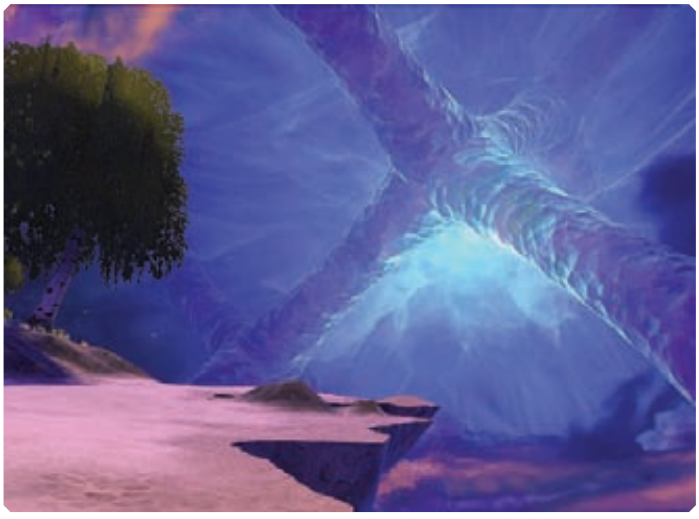
Известно, что свои подлые нападения, последствия которых для жителей Сарнуата были чрезвычайно опасны, астральные демоны совершали несколько раз. Люди познакомились с этими существами еще до Катаклизма, и именно исчадия астрала являются причиной гибели народа джунов. Однажды Лига и Империя даже подписали мирный договор и объединили свои силы, чтобы противостоять демонам и закрыть врата портала, через которые чудовища проникали в мир. Об этом невероятном факте подробно рассказано на сайте игры (www.allods.ru) в разделе про астрал.

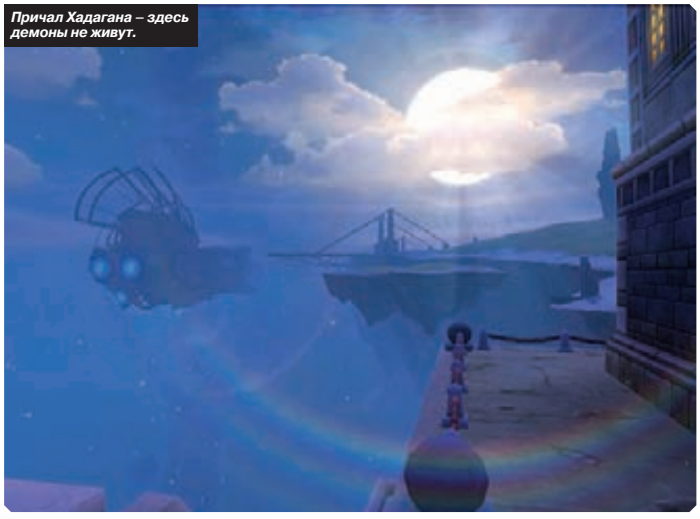
ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ

Говоря об истории появления демонов в игре, сейчас уже и не вспомнить, кто именно из нашей команды является их создателем. Для двух противоборствующих фракций: Лиги и Империи – требовался общий персонифицированный враг, который смог бы с одинаковым успехом противостоять обеим сторонам. И если борьба Лиги и Империи подразумевает PvP-конфликт, то есть битву реально существующих игроков, то третий сильный противник должен был являться частью мира игры, олицетворять абсолютное зло, но не мог бы контролироваться игроком. Лучшего общего врага, рожденного самой стихией бушующего астрала, было не найти. Так одним из самых больших бедствий для жителей Сарнаута стали астральные демоны. Своим названием эти ужасные твари обязаны тому, что именно это слово – «демоны» – наша команда использовала в разговорах и обсуждениях. До сих пор лучшего определения этим существам не нашлось, поэтому они так и зовутся – астральные демоны.

Что касается их внешнего вида, то первые изображения демонов, конечно же, отличались от итогового варианта, но, по сути, отвечали глобальной идее. Мы очень долго говорили, что астрал – зага-

Где-то на краю земли.





Причал Хадагана – здесь демоны не живут.

Вот что бывает с теми, кто отправляется в астрал без корабля.

За этим живописным водопадом наверняка спрятался астральный монстр.

дочная, неизведанная сущность, и первой ассоциацией с ней был туман. Но не просто туман, а тот, что описан у Стивена Кинга (Stephen King) в его знаменитом романе «Мгла» (The Mist). По сюжету книги, когда туман опускался на город, в нем появлялись ужасные твари и пожирали людей. Когда мы разрабатывали астрал, то замышляли сделать нечто подобное этому туману: именно оттуда пришло ощущение, что наш астрал – нечто страшное, непознанное и необъяснимое. Это особенная часть мира, неподвластная осмыслению человеческим разумом. В нем обязательно должны присутствовать существа необычной формы с щупальцами и огромными пастями. А еще наши демоны, похожие на полулюдей-полуосьминогов, имеют много общего с морскими гадами. Ведь среда, в которой они обитают, напоминает космос и воду.

ВНИМАНИЕ! ОПАСНОСТЬ!

В астрале путешественников подстерегают различные опасности. Встречаются там пираты – люди, эльфы, орки, которые выбрали путь джентльменов удачи и вместо честного труда предпочитают грабить и убивать, захватывая корабли с ценными грузами. Каждому игроку предстоит противостоять пиратам и сражаться с ними. Но главная опасность, безусловно, астральные демоны. Это не просто существа, обитающие в астрале, но и главная опасность мира аллодов. Агрессивные, кошмарные, жуткие существа могут с легкостью расправиться с большим кораблем. Это реальная опасность, потому в дальние путешествия исследователям не стоит отправляться на одном корабле, пусть даже оборудованном по последнему слову магической науки. Пускаться в подобные странствия лучше целыми эскадрами.

В истории Аллодов есть момент, когда астральные демоны предприняли попытку окончательно разгромить и разрушить мир. Несмотря на все события, которые последовали за этим: сражения с демонами, закрытие астрального портала, демоны по-прежнему представляют угрозу для всей вселенной. Стратегические цели их нападения неясны, а неизвестность – злейший враг в борьбе.

СРЕДА ОБИТАНИЯ

Астральные демоны – существа, в первую очередь приспособленные для жизни в своей родной среде. Там они наиболее сильны и опасны. Попадая на сушу, они

КТУЛХУ

Возвращаясь к внешнему виду астральных демонов, не могу не рассказать забавную историю, связанную с известным чудовищем. На первых рисунках демонов их щупальца росли из спины как волшебные магические отростки. И один из наших дизайнеров назвал этого монстра Ктулху. Имя мгновенно прижилось и на долгое время закрепилось в лексиконе всей студии разработки. Мы прекрасно понимаем, какой ажиотаж и отклик оно вызвало у игроков, но смеем заверить, что в дальнейшем этого названия в игре не будет. Во-первых, это имя собственное, во-вторых, оно принадлежит персонажу конкретного романа, плагиатом мы заниматься не собираемся. В-третьих, зачем его постоянно призывать и будить? Все демоны обретут свои уникальные, характерные для них имена. Например, монстр, которого отдельные участники закрытых тестирований знают под именем Ктулху, получил пафосное и гордое имя Спрутоглав.

Зэм отдыхает в эльфийском поселении после сражения с астральными тварями.

теряют часть своих сил, поэтому предпочитают этого не делать. Только в момент, когда демоны впервые появились в мире и предприняли попытку разрушить его, их выход на твердь аллодов был массовым. Не зря они представляют для аллодов большую опасность.

В «Аллодах Онлайн» ты постепенно узнаешь о демонах разных типов и в процессе знакомства с ними поймешь, какую роль они играют в жизни мира Сарнаут, почему они появились на свет и что движет их разрушительной силой. Вначале ты повстречаешь маленьких, но оттого не менее опасных существ. Далее столкнешься с огромными монстрами, способными противостоять высокоуровневым игрокам. А после, когда твой герой вступит в ряды гильдии, состоится знакомство и с огромнейшими обитателями астрала, способными с легкостью уничтожить целый корабль. Кроме того, ты встретишься с демонами не только в астрале, но и в некоторых приключениях (инстансах). Каждое столкновение с неизвестным демоном будет приподнимать завесу тайны, проливая свет на важные сюжетные линии и истории прошлого, а также поможет узнать много о настоящем мира аллодов.

ПЕРВАЯ ВСТРЕЧА

Поскольку астральные демоны являются одной из отличительных особенностей «Аллодов Онлайн» и мы охотно рассказываем о них еще до начала открытого тестирования, каждый игрок наверняка захочет увидеть их как можно скорее. И он сможет это сделать буквально сразу после первого входа в игру. В одной из прошлых частей нашего дневника речь шла об инстансах, которые в «Аллодах Онлайн» называются приключениями. Именно благодаря им ты в самом начале своего пути в мире Сарнаут познакомишься с Великими магами, погрузишься в пучину мирового конфликта, побываешь на астральном корабле, постреляешь из пушек и собственными глазами увидишь астральных демонов.

В зависимости от выбранной фракции ты станешь свидетелем того, как чудовище пытается разрушить корабль и высаживает на палубу маленьких астральных демонят, с которыми завязывается битва. Либо же будешь наблюдать, как большой астральный демон нападает на башню Великого мага на земле. Сразиться с монстрами самостоятельно ты пока что не сможешь, зато с самого первого уровня будешь иметь представление о том, насколько насыщен и интересен мир аллодов, какими волнующими и разнообразными будут эпизоды, которые твоему персонажу предстоит пережить.

ОДИН В ПОЛЕ

Демоны бывают разными – к каждому потребуется тонкий индивидуальный подход. Если у игрока достаточно высокий уровень, а экипировка качественная и правильно подобрана, то астрального демона можно убить и в одиночку. Однако на твоем геройском пути обязательно встретятся исчадия астрала, которых возможно одолеть только в группе при наличии мощных кораблей и сильной сплоченной команды профессиональных исследователей астрала.

В природе встречаются обычные демоны. Это монстры средней сложности, и в случае победы над ними игрок получает стандартную награду – хорошую одежду или оружие. Естественно, есть крупные и очень опасные боссы. Награда за их убийство будет соответствующая: редкие и уникальные вещи. Такие демоны встречаются в глубоком астрале, и охотиться на них лучше целыми группами. ■

Эльфийка борется с полчищем демонят.

Пробуждение демона.

У астрального демона руки в астральной крови!

Реклама

GAMEPOST
www.gamepost.ru

PlayStation 2
Самая популярная и доступная домашняя развлекательная система. В мире продано более 100 мл. шт. DVD 5.

Nintendo Wii
Wii – свежа, нова и уникальна, но что самое главное, Wii – это источник радости и веселья. Новая консоль от Nintendo изменит ваше представление о домашних видеоиграх раз и навсегда.

PlayStation 3
Самая мощная и многофункциональная игровая машина от Sony. Blu-Ray плеер, возможность выхода в Интернет, супер-дизайн и игры нового поколения.

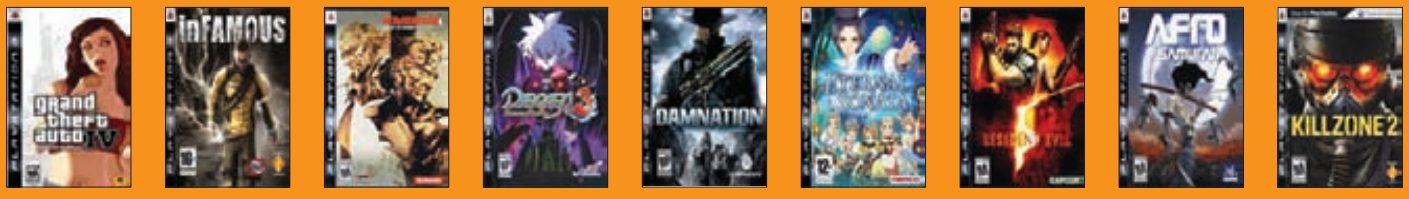
XBOX 360
Первая консоль нового поколения от Microsoft. Богатая библиотека игр и онлайновый сервис XBOX Live. Доступен с емкостью жесткого диска на 60 GB и 120 GB.

PSP
Карманная приставка нового поколения. Отличная графика, множество аксессуаров и возможностей.

GAMEPOST

В сети с 1998 года!

✉ Доставка в любой уголок России почтой или UPS
✉ Доставка курьером по Москве от 3-х часов
✉ Более 1500 игр на сайте на все игровые системы
✉ Оригинальные зарубежные коллекционные издания, раритеты и редкие игры
✉ Фигурки по играм, аниме товары, игровые аксессуары, Blu-ray диски, сувениры по играм в одном месте
✉ Доставка любых игр под заказ из-за рубежа



t +7 (495) 780 88 25
e sales@gamepost.ru
i www.gamepost.ru

ЖЕЛЕЗО

НОВИНКИ КОМПЬЮТЕРНОГО МИРА

Автор:
Кирилл Аврорин

ПРОСТОЙ РАЗГОН ОТ MSI

Чтобы облегчить начинающим пользователям процесс разгона компьютера, компания MSI вводит новую программно-аппаратную систему Easy OC. Суть ее предельно проста: на материнскую плату устанавливается небольшой чип, задачей которого является полноценный сбор данных о системе, ее характеристиках и определение оптимальных настроек разгона. При нажатии специальной кнопочки система моментально ускоряется, фиксируя нужные настройки. Разумеется, точно так же можно их и отменить. При этом сохраняется возможность ручной калибровки различных параметров BIOS. В принципе такие технологии есть и у других производителей материнских плат, однако MSI обещает еще большую эффективность своей разработки, но пока она встраивается лишь в самые свежие материнские платы на базе чипсета Intel P55. Из опыта знаем, что подобные системы действительно несложны и не требуют глубоких знаний ПК, но зачастую они добавляют совсем не много производительности и, надо признать, не в 100% случаев гарантируют стабильную работу. Если у MSI получится хотя бы обеспечить безукоризненно стабильную работу, будет интересно посмотреть на эту технологию подробнее.

ПОЛНАЯ ПОБЕДА

Длившаяся несколько лет война форматов цифровых носителей закончилась полной капитуляцией стандарта HD-DVD, альянс поддержки которого возглавляла компания Toshiba. Этой победе предшествовали два мощных удара по позициям HD-DVD: отказ крупнейших голливудских компаний выпускать фильмы на HD-DVD и выход из альянса нескольких его членов. Теперь альянс распался, компания Toshiba перешла на формат Blu-ray. Для пользователей это, безусловно, положительный фактор – можно быть уверенным, что у твоего приятеля, купившего ноутбук, окажется точно такой же привод, как у тебя, что купленный для просмотра фильм можно будет смотреть на любом компьютере, видеоприставке или плеере. Так как производители HD-DVD перешли на производство приводов и дисков Blu-ray, цена на них ощутимо снизится из-за возросшей конкуренции. Теперь можно ожидать следующей войны форматов, когда начнется разработка цифровых носителей нового формата, – ведь жить спокойно у больших компаний не получается.

РАЗДВОЕНИЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ

Установка на рабочем столе поначалу выглядит не слишком удобным решением. Сделать это можно без проблем – сейчас масса видеокарт, в том числе не очень дорогих, оснащаются двумя видеовыходами, а ЖК-мониторы стоят довольно дешево, особенно с диагональю 20 дюймов и менее. Однако, когда попробуешь поработать за такой системой, переходить на обычную уже не хочется. Для работы и развлечений достаточно даже, к примеру, одного большого 21–25-дюймового дисплея и маленького, пусть 15–17-дюймового, экрана. На него можно вынести окно WinAmp, проигрыватель видео, окно ICQ, какую-либо важную веб-страницу – все что угодно. Мы уже писали о мониторе Samsung, где к большому экрану прикрепляется маленький, но там были проблемы с качеством изображения второго дисплея, которое было не слишком высоким. Сейчас же речь пойдет о крайне интересной новинке – сдвоенном дисплее EVGA InterView 1700. Компания EVGA совместила два 17-дюймовых экрана и установила их на одну основу. Это позволяет сэкономить место на рабочем столе, установить их строго на одном уровне. Также в разделительную планку (очень небольшую) встроены неплохая веб-камера и микрофон. Цена новинки составит 650 долларов, и в ближайшем времени вполне можно ожидать ее появления в России.

А ТЕМ ВРЕМЕНЕМ INTEL ЗАПУСТИЛ ПРОИЗВОДСТВО НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ SSD-НАКОПИТЕЛЕЙ НА БАЗЕ 34-НМ ТЕХПРОЦЕССА. ЭТО СУЛИТ НЕ ТОЛЬКО УВЕЛИЧЕНИЕ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ И ЕМКОСТИ, НО И УМЕНЬШЕНИЕ ЦЕНЫ.

КЛЮЧ К ДАННЫМ

Еще одним оригинальным накопителем данных стало больше. Компания с говорящим названием Gadget4All выпустила USB-флешку в форме обычного ключа от двери или сейфа. По словам производителей, вес новинки не превышает грамма, размеры составляют всего 57x24x2 мм. Правда, в подобный вес верится мало, но пойди проверь... У нас в России эти штучки появятся не скоро. Объем памяти составляет 4 Гбайт, о других моделях информации пока нет. Средняя стоимость «ключика» составит 22 доллара, о цене в России данных нет.

КОЛЛЕКЦИОННЫЙ ЭКЗЕМПЛЯР

Буквально неделю назад на всемирно известном интернет-аукционе Ebay.com был выставлен эксклюзивный процессор AMD Phenom II X4 42 Black Edition TWKR. В широкую продажу модель не поступит, она выдается только победителям соревнований по разгону и известным в этом мире людям. Таким образом, получив данную спецверсию процессора, можно легко установить мировой рекорд разгона и вообще стать обладателем уникальной железки. В первые дни была достигнута цена в 11 600 долларов, потом лот был продан. Сейчас, в момент написания этих строк, выставлен еще один такой же процессор, за пару дней его стоимость составила 650 долларов и продолжает расти. Будет очень интересно посмотреть, за сколько в итоге уйдет этот экземпляр.

НАЗЛО РЕКОРДАМ

Рекордного объема флеш-накопитель выпустила недавно компания Kingston. Его объем составляет 256 Гбайт. (Напомним, что не так давно компания установила рекорд, создав 128-гигабайтный флеш-накопитель.) Обещанная скорость передачи данных – 20 Мбайт/с чтение и 10 Мбайт/с запись. Не такие плохие показатели для столь гигантского объема накопителя. Но больше всего поражает цена – 930 долларов. Впрочем, так было в свое время со всеми новинками в этой области. Примерно столько же стоили только что вышедшие 32-гигабайтные, потом 64-гигабайтные накопители. Иногда цена их доходила до нескольких тысяч долларов. Чуть позже, с освоением новых технологий производства флеш-памяти, стоимость подобных накопителей станет доступной большинству пользователей. Например, сейчас 32-гигабайтную флешку можно купить всего за 1900 рублей.

БЕСПРОВОДНОЙ ЗВУК

К нам в редакцию нередко приходят письма от владельцев ноутбуков, которые хотят значительно улучшить свою акустическую систему, но не знают, как это сделать. Обычно мы советуем приобрести внешнюю звуковую плату, но сейчас есть не менее интересное устройство. Пусть оно не поможет в создании полноценного домашнего кинотеатра, но тем не менее внимания заслуживает. Речь идет о новой системе Bose SoundLink. Известнейшая в мире высококачественного звука компания представила комплект из колонки и передатчика данных, который подключается к порту USB 2.0 компьютера. Утверждают, что колонка способна работать на протяжении трех часов на максимальной громкости и около пяти часов на среднем уровне громкости. Также возможно проводное подключение динамика и питание от электросети. Стоимость интересного гаджета составит около 550 долларов.

Автор:
Алексей Поляков

ШИРОКОЕ ОКНО В МИР КОМПЬЮТЕРА

ТЕСТИРОВАНИЕ ШИРОКОФОРМАТНЫХ МОНИТОРОВ С ДИАГОНАЛЬЮ ОТ 20"

Монитор – окно в мир компьютера. Собственно, многие неграмотные в компьютерной области люди называли (да и сейчас иногда называют) компьютером именно монитор. И это неудивительно: системный блок может быть спрятан под стол, а то и вовсе вмурован в стену (вспомним анекдот с поиском работавшего несколько лет сервера, находившегося непонятно где), но монитор будет всегда на виду. И какими бы ни были технические характеристики самого «ящика», сколь бы навороченное железо ни стояло внутри, если это «окно» будет представлять собой нечто убогое, неэстетичное и ломающее глаза владельцу, вряд ли работа или игра на таком компьютере станет комфортной. К счастью, практически все современные производители мониторов сие понимают и выпускают модели не только с превосходным качеством изображения, но и с дизайном, радующим глаз. В обзоре мы протестировали семь широкоформатных мониторов с большими диагоналями (20–22 дюйма). Для теста были выбраны доступные по цене модели (до 12 тыс. руб.), чтобы показать, что сегодня можно получить, располагая довольно скромными средствами.

ТЕХНОЛОГИИ

Основными характеристиками, влияющими на качество конечной картинки, выводимой монитором, являются:

1) разрешение. Здесь все понятно. Разрешение показывает, сколько пикселов по горизонтали и вертикали может вывести данное устройство. Если мониторы на основе электронно-лучевой трубки с одинаковым успехом могли поддерживать несколько разрешений (менялась только частота обновления), то у TFT-монитора разрешение фактически одно – максимальное, равное количеству ячеек в матрице. Если установлено меньшее разрешение, то картинка интерполируется (растягивается) до заданного. Разумеется, с ущербом для качества, и выглядит она при этом, как правило, просто ужасно. Поэтому выставлять на ЖК-мониторах какие-либо разрешения, кроме максимального, не стоит;
2) яркость. Указывается в канделах на квадратный метр. Величина достаточно важная. От нее, например, зависит, можно ли комфортно работать с данным монитором на ярком свету. Кроме того, для успешного выполнения процедуры калибровки (коррекции отображаемых монитором цветов таким образом, чтобы они соответствовали эталону) нужен некоторый запас яркости. Вплоть до того, что программа калибровки может «вылететь» с ошибкой, сославшись на недостаток яркости и/или контраста. Кстати, не стоит пугаться небольших значений яркости, если монитор имеет светодиодную (LED) подсветку: яркость подсвечивающих диодов в ТТХ обычно не учитывается;
3) контрастность. Обозначается дробью, например 4000:1. Показывает, во сколько раз различаются по яркости самая светлая и самая темная точки, которые способен отобразить монитор. Иногда тот же параметр называют диапазоном – смысл от этого не меняется. Данная величина является динамической (то, что монитор может отобразить в принципе) и статической (диапазон яркости, который монитор способен вывести одновременно). Иногда производители не конкретизируют, поэтому, если для одного монитора указан контраст 1000:1, а для другого 18000:1, это вовсе не значит, что контрастность второго в 18 раз больше, а означает всего лишь, что в первом случае указана статическая величина, а во втором – динамическая;
4) время отклика матрицы. Указывается в миллисекундах. От этого параметра зависит, будет ли картинка отображаться с видимой глазу задержкой или нет.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Все мониторы тестировались следующим образом. Сначала оценивались внешний вид, дизайн, удобство подключения и управления. Затем мы переходили к тестам, призванным объективно оценить выводимую монитором картинку, что, в сущности, главное. Для этого вначале сбрасывали все параметры на настройки по умолчанию, позволяя самому монитору сделать «как лучше» (практически у всех мониторов есть кнопочка Auto либо соответствующий пункт в экранном меню), после чего проводили калибровку с помощью калибратора Pantone Spyder в программе OptiCal. Далее смотрели кривые коррекции – насколько калибратору пришлось поправить цвета, чтобы данный монитор отображал их корректно. Чем меньше отклонение, тем соответственно лучше цветопередача. Казалось бы, зачем нужна идеальная заводская настройка, если калибратор все равно поправит в случае необходимости? Однако это не совсем так: чем меньше приходится программе калибровки править цвета в профиле видеокарты, тем больший диапазон остается монитору на собственно отображение картинки. Кроме того, у каждого ли пользователя есть калибратор? А любоваться картинкой в чистых, натуральных цветах хочется всем.

Далее в программе Nokia Monitor Test мы контролировали качество изображения – различные виды выводимых ею сеток позволяют с легкостью отлавливать всевозможные артефакты (такие как, например, цветные каемки на границе цветов) и проблемы с геометрией (к счастью, у большинства современных TFT-мониторов они, как правило, отсутствуют). Следующий тест – просмотр и скроллинг мелкого текста. Бывает так, что вроде бы и показания колориметрического теста практически идеальны, и сетки, выводимые Nokia Monitor Test, прямые и без глюков, а при просмотре мелкого текста буквы получаются не совсем четкими. Или, хуже того, вокруг них появляются разноцветные ореолы. Тест скроллинга текста напрямую связан с таким параметром, как время реакции матрицы. Если оно слишком большое, на экране при быстром пролистывании неизбежно на доли секунды будут оставаться следы, видимые глазом.

ЧТО МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

- Acer P224W
- Benq G2020HDA LG
- Flatron W2253TQ
- Samsung SyncMaster P2070
- ViewSonic Vled221wm
- ViewSonic VX2240w
- ViewSonic VX2262wm

ACER P224W

Дизайн минималистичен и в то же время очень эффектен: узкая тренога, используемая в качестве подставки, такие же сверхузкие «поля» вокруг дисплея, отзывчивое сенсорное меню с неяркой и ненавязчивой подсветкой кнопок – все сделано для того, чтобы пользователь видел перед собой лишь картинку на мониторе и не отвлекался ни на что лишнее. Но не только дизайном отличилась эта модель, порадовали нас и результаты тестов. Четкость шрифта, даже самого мелкого, очень хорошая, а задержка при скроллинге присутствует, но она минимальна. Имеются богатые возможности настройки цветовой гаммы с помощью различных пресетов и ручной регулировки – странно только то, что разработчики не добавили возможность указывать цветовую температуру непосредственно в кельвинах. Результаты колориметрического теста одни из лучших в обзоре; график получился очень ровный. Выдаваемая монитором картинка практически идеальна. Из дополнительных приятных вещей – встроенные колонки и вход HDMI.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Оптимальное соотношение цена/качество
+ Удачный дизайн, не отвлекающий от работы
+ Встроенные колонки, вход HDMI
+ Прекрасный для своего класса колориметрический график
- Нельзя указать цветовую температуру непосредственно в кельвинах

BENQ G2020HDA

Самый недорогой участник нашего теста. Кстати, это видно и по дизайну: простенькая пластиковая подставка дисковидной формы, незамысловатый корпус, не очень удобное управление (в частности, кнопки довольно тугие и запрятаны под низ корпуса, где до них нужно еще дотянуться и не промахнуться мимо нужной). Несмотря на это, качество картинки за свою цену монитор демонстрирует вполне приличное. Мелкий шрифт отображается четко, хотя иногда вокруг букв появляются едва заметные цветные каемки. Несмотря на заявленное время отклика 5 мс, задержка при скроллинге видима глазу. Колориметрический график далек от идеала. С другой стороны, чтобы посмотреть фильм, поиграть или поработать с текстом, возможностей этого монитора более чем достаточно. Настройки не слишком богатые, но все необходимое, тем не менее, есть. Кстати, при покупке следует учитывать, что DVI-входа у монитора нет – так что, если у карточки отсутствует VGA-выход, придется использовать переходник.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Очень низкая цена
- Скроллинг текста идет с видимой глазу задержкой
- Отсутствует DVI-вход
- Колориметрический график не идеален

LG FLATRON W2253TQ

Черный лакированный корпус с практически зеркальным блеском, скругленные углы и довольно массивная подставка (крепится она, кстати, за считаные секунды) – таковы первые впечатления от внешнего вида изделия. Управление экранным меню сенсорное – правда, сенсорная панель не очень-то отзывчивая, приходится пару раз нажимать пальцем в одно и то же место. Монитор оптимизирован для просмотра HD-видео и имеет соотношение сторон 16:9 и разрешение 1920x1080, что соответствует стандарту FullHD. То есть видеоизображение в этом формате не будет никак интерполироваться, а отобразится точно «пиксел в пиксел». Кроме того, в режиме «кино» монитор динамически подстраивает яркость картинки. Колориметрический тест выдал очень хорошую для мониторов этого класса кривую коррекции, разве что в нижней части наблюдается странный недостаток синего. Текст скролится без видимой задержки, а вот геометрию пришлось чуть-чуть поправлять с помощью экранного меню (правда, ушло на это совсем немного времени).

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Невысокая цена
+ Отличное для своего класса качество изображения
+ Монитор оптимизирован под формат FullHD
- Сенсорная панель не отличается чуткостью

SAMSUNG SYNCMASTER P2070

Самый легкий и один из самых тонких мониторов в нашем тесте. Подставка из полупрозрачного материала подчеркивает общее изящество форм. Сенсорное экранное меню прячется от пользователя: в неактивном состоянии то место, где должны быть кнопки управления, ничем не отличается от окружающего корпуса, но стоит прикоснуться к нему пальцем, как загораются белым цветом соответствующие надписи. К заводской настройке претензий никаких: сразу после подключения монитор идеально самонастроился, и размеры и положение изображения настраивать не пришлось. А вот с качеством отображения текста существуют определенные проблемы: если вывести мелкий шрифт на белом фоне, то вокруг отдельных букв, приглядевшись, можно заметить желтые и синие ореолы. При быстром скроллинге текста наблюдается некоторая (хотя и небольшая) задержка. Кроме того, результаты калибровочного теста невыдающиеся: кривая коррекции после калибровки имеет существенные отклонения от центрального положения. Да и цена устройства не самая низкая в тесте. Так что основной причиной купить именно этот монитор может быть желание сэкономить пространство на столе или же иметь максимально легкую модель, которую нетрудно переносить с места на место.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Монитор очень легкий и компактный
- Возникают ореолы вокруг букв при мелком шрифте
- Результаты колориметрического теста далеки от идеала

VIEWSONIC VLED221WM

Аббревиатура LED в названии модели означает наличие светодиодной подсветки. Это практически нейтрализует минусы от довольно скромных характеристик яркости (всего 250 кандел/м2). Диоды могут включаться и отключаться по необходимости, подсвечивая лишь нужные участки изображения. Дизайн монитора хорош: черный лакированный корпус, простые, но эффектные формы. График, выданный колориметром, близок к идеалу. Чего, к сожалению, нельзя сказать об отображении текста: наблюдаются задержки при скроллинге. В программе Nokia Monitor Test отчетливо видны цветные каемки на сетке, и, кстати, не только по краям кадра. Немного мешает и то, что на монитор нужно смотреть строго под прямым углом: при взгляде даже немного сбоку существенно меняется яркость картинки. В целом эту модель можно рекомендовать как не очень дорогой монитор для игр и работы с графикой (благодаря почти идеальной цветопередаче), но не с текстом.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Хороший колориметрический график
+ Эффектный дизайн
+ Светодиодная подсветка
- Задержка при скроллинге текста

ТАБЛИЦА ХАРАКТЕРИСТИК

	Диагональ, дюймов	Максимальное разрешение	Размер пикселя, мм	Время отклика, мс	Яркость, кандел/м²	Габариты, мм	Вес, кг
Acer P224W	22	1680x1050	0.282	2	300	511x416x203	4.7
ASUS LS221H	22	1680x1050	0.282	2	300	531x436x248	7
Benq G2020HDA	20	1600 x 900	0.276	5	250	357x477x165	3.9
LG Flatron W2253TQ	22	1920x1080	0.248	2	300	523x396x198	3.9
Samsung SyncMaster P2070	20	1600x900	n/a	2	250	500x382x190	3.3
ViewSonic Vled221wm	22	1680x1050	n/a	5	250	524x482x244	6
ViewSonic VX2240w	22	1680x1050	n/a	2	300	509x431x225	5
ViewSonic VX2262wm	22	1680x1050	n/a	2	300	508x440x203	5.6

VIEWSONIC VX2240W

Из трех протестированных нами моделей ViewSonic эта самая дешевая. Дизайн довольно аскетичный. Черный с серебристым матовый корпус, простые формы, традиционное кнопочное меню (всего из четырех кнопок) на передней панели – вот в общем-то и все. Ничего лишнего, но все необходимое имеется. Скроллинг текста идет практически без задержки. Но хотя бы цветные каемки, имеющиеся в более старшей модели, здесь отсутствуют. Выдаваемые колориметром графики однозначно говорят о том, что этот монитор не для профессиональной работы с графикой: разброс кривых оказался наибольшим. При этом субъективно, на глаз, картинка довольно неплохая – так что для просмотра фотографий, видео и, разумеется, для игр эту модель вполне можно рекомендовать.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Невысокая цена
+ Аскетичные дизайн и управление
- Посредственная цветопередача

VIEWSONIC VX2262WM

Первым делом этот монитор привлекает внимание своим дизайном. Тяжелая и массивная подставка чечевицевидной формы крепится не совсем тривиально – вместо обычных нескольких секунд, чтобы собрать монитор, придется повозиться с минуту. Немало весит и сам монитор. Зато при взгляде на него сразу понимаешь: девайс серьезный. Единственная претензия с точки зрения эргономики – не очень удачное расположение кнопок управления экранным меню. Они запрятаны под корпусом, и искать их придется на ощупь. Там же, внизу корпуса, находятся и встроенные динамики – так что по внешнему виду не скажешь, что монитор мультимедийный. Колориметр выдал очень ровный график – с цветопередачей у этой модели все замечательно. Текст достаточно четкий; каких-либо артефактов в Nokia Monitor Test также замечено не было. В целом из трех протестированных мониторов ViewSonic этот нам понравился больше всего (что не удивительно: ведь он, как ни странно, и самый дорогой).

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Хороший колориметрический график и высокое качество картинки в целом
+ Удачный и необычный дизайн
- Не очень удобное управление
- Довольно высокая цена

МЫ ТЕСТИРОВАЛИ БЮДЖЕТНЫЕ МОНИТОРЫ, А ДЛЯ УСТРОЙСТВ ЭТОГО КЛАССА СООТНОШЕНИЕ ЦЕНА/КАЧЕСТВО ЧАЩЕ КУДА ВАЖНЕЕ, ЧЕМ ЧУТЬ–ЧУТЬ БОЛЕЕ ПРЯМОЙ ГРАФИК, ВЫДАВАЕМЫЙ КОЛОРИМЕТРОМ.

ВЫВОДЫ

Выбрать победителей из семи протестированных моделей оказалось не так-то просто. Мониторы мы тестировали бюджетные, а для устройств этого класса соотношение цена/качество для многих пользователей может оказаться куда важнее, чем чуть-чуть более прямой график, выдаваемый колориметром. Награду «Выбор редакции» в этот раз получила самая дорогая модель – ViewSonic VX2262wm. Несмотря на то что и здесь мы нашли, к чему придраться, монитор оказался лучшим во всем тесте и по праву получает эту награду. А вот с «Лучшей покупкой» оказалось сложнее. В конце концов мы решили присудить ее изделию от Acer – монитору Acer P224W: пожалуй, это лучшее, что можно купить сегодня в столь невысоком ценовом диапазоне. Отдельно хотелось бы отметить LG Flatron W2253TQ – собственно, он и был основным конкурентом Acer P224W в борьбе за звание «Лучшая покупка». Он, кстати, имеет наибольшее во всем тесте разрешение. А стоит еще дешевле. Так что при совсем скромном бюджете можно смело советовать эту модель.

Автор:
Алексей Шуваев

GAMETRIX VIPER

ПОРА САДИТЬСЯ ЗА РУЛЬ

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ЦП, ГГЦ:** 3. Intel Core 2 Duo E8400
- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** Asus P5Q Deluxe
- **ОЗУ, ГБ:** 4, 2x Samsung M3 78T5663QZ3-CF7 2 Гб
- **ВИДЕОАДАПТЕР:** ATI Radeon HD 4850
- **HDD, ГБ:** 300, Western Digital WD3200JS-22PDB0
- **ОПТИЧЕСКИЙ НАКОПИТЕЛЬ:** NEC DVD+/-RW Optiarc AD-5200A

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Бесконтактные датчики MaRS
+ Блок с ручником и ручкой переключения передач
- Слабая обратная связь

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **КОЛИЧЕСТВО ОСЕЙ:** 3
- **ДИАМЕТР РУЛЯ, ММ:** 240
- **УГОЛ ПОВОРОТА РУЛЯ, ГРАДУСОВ:** 370
- **ИНТЕРФЕЙС С КОМПЬЮТЕРОМ:** USB
- **КОЛИЧЕСТВО ПЕДАЛЕЙ:** 2
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** работает с PlayStation3, блок с КПП и ручным тормозом

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

В нашу тестовую лабораторию приехал новый игровой девайс, а значит есть возможность официально поиграть. Коробка представляет собой небольшой кубик со стороной чуть больше 30 см. Внутри помещается непосредственно консоль с баранкой и два отдельных блока. Первый из них стандартен – две педали, а вот второй стал появляться совсем недавно: на нем установлен ручник и двухпозиционная ручка переключения передач. На самой баранке имеется восемь кнопок, причем даже центральный логотип является кнопкой, которая утапливается достаточно глубоко. Педали и блок с рукоятками фиксируются только присосками, а вот рулевая консоль имеет две струбцины. Подключается устройство к компьютеру или игровой приставке PlayStation3 по интерфейсу USB. Правда, провод не очень длинный.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Для проверки эффективности и качества работы мы воспользовались игрой Need For Speed Undercover. Игра является одной из самых популярных в жанре автосимуляторов и поддерживает большое количество устройств, в том числе с элементами обратной связи. Тестируемый руль оборудован вибромоторчиками, не требующими дополнительного питания. После установки игры и подключения устройства не понадобилось инсталляции драйверов, так как Windows XP SP3 автоматически распознала этот руль. Мы проверяли отзывчивость руля и педалей в различных игровых ситуациях, где требуется выдерживать определенный угол поворота или производить резкое смещение при движении.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТА

Комплект имеет кнопку переключения режимов работы педалей. Расположена она на панели руля рядом с коннекторами. В аркадном режиме используются две оси: рулевая и общая ось на две педали. В режиме симулятора каждая из педалей имеет собственную ось, что позволяет мягко регулировать подачу газа и торможение. Руль автоматически центрируется при помощи пружин, что позволяет возвращать колеса в исходное положение после поворота. Обратная связь довольно слабая – заметен недостаток питания, которое подается по шине USB. Блок с ручкой передач и ручным тормозом плохо фиксируется и легко отрывается от поверхности при активной игре. Кроме того, ручной тормоз в машине находится на уровне сиденья, что непросто смоделировать в домашних условиях, сидя в обычном кресле.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Наигравшись вдоволь, мы в очередной раз убедились, что руль – обязательное устройство для любителей автосимуляторов. Безусловно, повышается сложность вождения в сравнении с клавиатурой, но и возможности вождения, и эффект реалистичности, несомненно, возрастают. Проходить поворот со сносом задней оси, не стуча по клавишам, не только эффективно, но и эффектно. Только не путай игру и реальность, ведь физика поведения машины в реальном и виртуальном мире сильно различается. В любом случае обрати внимание на этот руль, если хочешь иметь простой, недорогой и функциональный манипулятор для гонок на компьютере. Выбирай кресло поудобнее, машину побыстрее – и в путь! Встретимся на трассе!

Автор:
Алексей Поляков

ТВ И FM – НЕ ОТХОДЯ ОТ МОНИТОРА

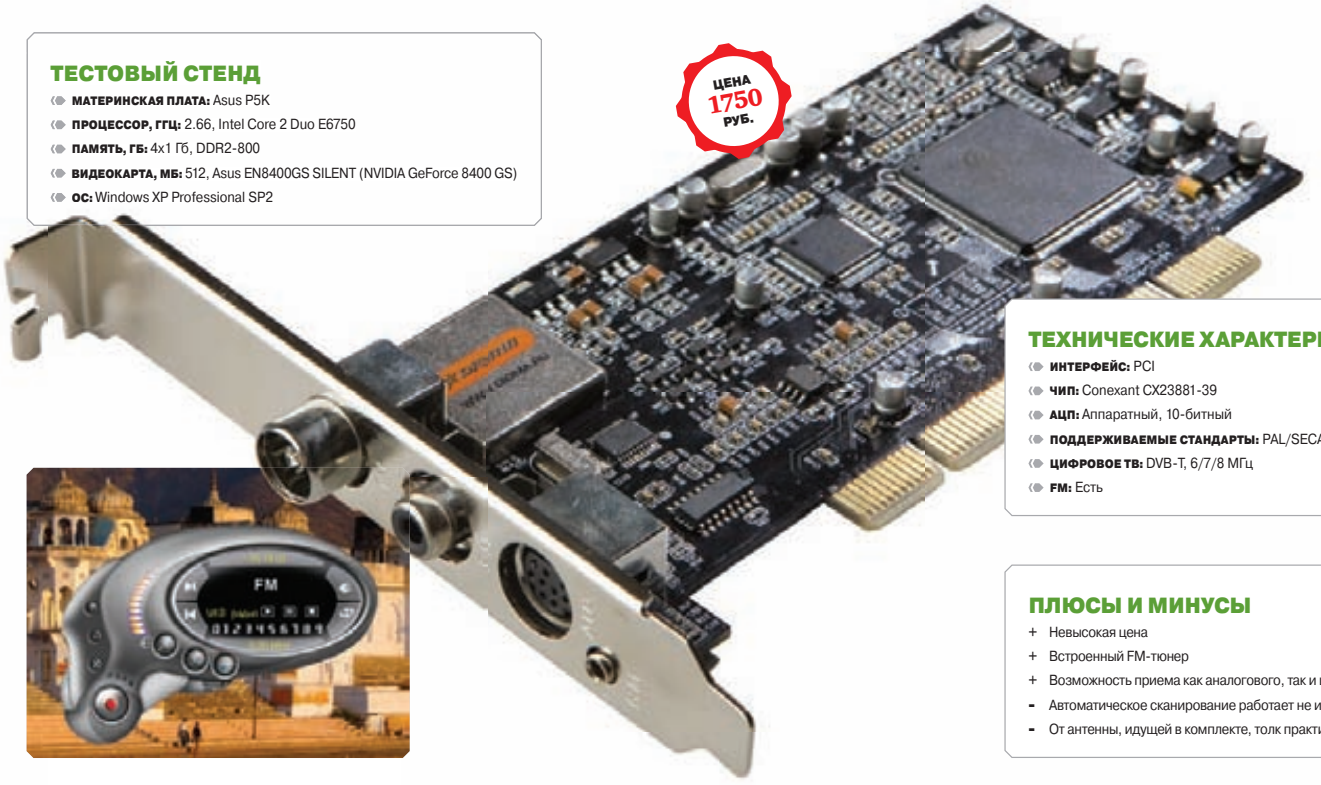
ОБЗОР ТВ-ТЮНЕРА DIGMA P-2100 AFT

Согласись, если ты не фанат многочасового лежания на диване за просмотром телевизора, загромождать квартиру этим бесполезным ящиком совершенно не нужно. Ведь у тебя же есть компьютер! Если же телик был, но сломался, то самое лучшее, что можно с ним сделать, – это отнести на помойку, а на освободившееся место поставить что-нибудь полезное (второй комп, например). Тем более что особо интересные телепередачи ты все равно сможешь временами посматривать – если у тебя есть хотя бы один свободный PCI-слот. И обойдется это удовольствие в несколько раз дешевле, чем покупка нового «зомбоящика». Итак, знакомимся: ТВ-тюнер DIGMA P-2100 AFT.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** Asus P5K
- **ПРОЦЕССОР, ГГЦ:** 2.66, Intel Core 2 Duo E6750
- **ПАМЯТЬ, ГБ:** 4x1 Гб, DDR2-800
- **ВИДЕОКАРТА, МБ:** 512, Asus EN8400GS SILENT (NVIDIA GeForce 8400 GS)
- **ОС:** Windows XP Professional SP2

ЦЕНА 1750 РУБ.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ИНТЕРФЕЙС:** PCI
- **ЧИП:** Conexant CX23881-39
- **АЦП:** Аппаратный, 10-битный
- **ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ СТАНДАРТЫ:** PAL/SECAM/NTSC
- **ЦИФРОВОЕ ТВ:** DVB-T, 6/7/8 МГц
- **FM:** Есть

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Невысокая цена
+ Встроенный FM-тюнер
+ Возможность приема как аналогового, так и цифрового ТВ
- Автоматическое сканирование работает не идеально
- От антенны, идущей в комплекте, толк практически нулевой

КОМПЛЕКТАЦИЯ

В небольшой коробочке помещаются: собственно плата тюнера, все необходимые кабели, пульт ДУ, диск с софтом и документацией, а также пара антенн – FM и ТВ. Пульт меньше телевизионного, что понятно: служит он в основном для переключения каналов и выполнения базовых действий, а большая часть настроек делается непосредственно через меню программы.

УСТАНОВКА И НАСТРОЙКА

Софт установился без каких-либо существенных проблем. Сразу же выскочило предложение просканировать каналы. Результат – нулевой (то есть программа ничего не нашла). Непродолжительное разбирательство с настройками показало, что по умолчанию система настроена на поддержку цифрового ТВ, а на аналоговое нужно переключаться «ручками». После этого все заработало. Правда, не все каналы просканировались идеально, и расположились они странным образом. Скажем, имеется канал на первой кнопке, а следующий не на второй, а на четвертой. Так что без ручной подстройки все равно не обойтись. Разумеется, эксперименты проводились со стационарной телевизионной антенной. Ради интереса мы попробовали заменить ее на ту, что идет в комплекте, – крошечную телескопическую антенку на присоске.

ВПЕЧАТЛЕНИЯ

Софт FM-тюнера представлен отдельной утилитой. Хорошо это или плохо, сказать сложно. С одной стороны, функционал и интерфейс каждой рассчитаны именно на конкретную цель и не перегружены «лишними» элементами, а с другой – на переключение из режима ТВ в FM и обратно тратится больше времени.
Качество приема цифрового ТВ мы оценить не смогли по причине отсутствия такового. Аналоговое принимается в целом неплохо, хотя и не сказать, чтобы идеально. ТВ-тюнер поддерживает захват в видео и графические файлы, запись по расписанию и просмотр передач как в оконном, так и в полноэкранном режиме. Переключение каналов выполняется не моментально, а с некоторой задержкой (порядка секунды). Имеется также режим TV Wall, который выводит на экран сразу 16 каналов в режиме предпросмотра – правда, опять же не слишком быстро, и иногда проще полистать каналы вручную, чем пользоваться этой функцией.

ВЫВОДЫ

DIGMA P-2100 AFT – хорошая альтернатива для тех, кто не делает из просмотра телевизора культа, а смотрит телепередачи от случая к случаю и хочет делать это в том числе не отрываясь от компьютера. Или же просто для желающих сэкономить деньги на покупке нового телевизора. Остается добавить, что цена устройства невысока, а установка предельно простая.

Автор:
Кирилл Аврорин

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!
hard_faq@pc-games.ru

ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА
www.gameland.ru

ЖЕЛЕЗНЫЙ FAQ

КТО ЗДЕСЬ?

Здравствуйте, любители компьютерного железа! Хотя как-то странно это звучит. Вряд ли люди любят железо, с которым у них возникают проблемы и они вынуждены писать нам в редакцию. Тем не менее мы рады получать от вас новые письма и помогать вам в решении различных задач. Интересно, что сейчас все больше приходит писем о различных проблемах с ноутбуками. Быть может, настольные компьютеры окончательно вытесняются мобильными решениями? Странно, ведь для игр и для дома удобен именно настольный компьютер. Если вы сомневаетесь в том, что компьютер не может быть маленьким, вы ошибаетесь. Можно собрать очень мощную систему на базе компактного корпуса формата miniATX или даже microATX. Для производительной системы вполне хватит мощного процессора, одной, но быстрой видеокарты и достаточного объема памяти. Иными словами, не стоит опасаться маленького корпуса – он вполне может стать отличной заменой ноутбуку, его проще и дешевле модернизировать, и у него больше возможностей расширения. Впрочем, решать вам, а если будут какие-то сомнения – пишите!

Кирилл Аврорин

Приветствую! Возникла довольно неприятная и серьезная, как мне кажется, проблема. У меня довольно мощный ноутбук – Toshiba Qosmio G50 с процессором Intel Core 2 Duo и прочими наворотами. Проблема заключается в том, что с наступлением жары он стал сильно перегреваться. Конечно, грелся он и раньше, но сейчас, когда в комнате душно, он просто превращается в печку. Если у тебя есть ноутбук, конечно же, хочется лечь, например, в кровать и поболтать с кем-то в интернете или поиграть. Теперь это стало просто невозможно – он буквально обжигает ноги даже через одеяло. А в комнате и так жарко. Как можно решить эту проблему? Настольный ПК я себе точно не хочу, нужен именно мобильный компьютер. Заранее спасибо за ответ.

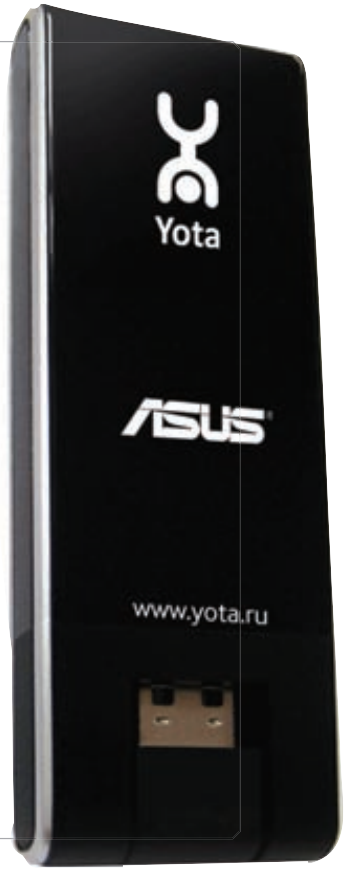
Тимур Г.

Тимур, здравствуй! В этом случае тебе поможет внешняя система охлаждения. Увы, тюнинговать ноутбук изнутри в теории можно, но вряд ли ты этим будешь заниматься, это не просто и не дешево. И не безопасно для самого ноутбука. Однако работать при повышенных температурах для него так же опасно, особенно когда отверстия для отвода горячего воздуха загорожены одеялом или чем-то мягким. В продаже встречается система охлаждения вроде Evercool NP-101. Внешне это довольно большая панель,

Привет, редакция! Есть небольшая проблема. Летом я живу в основном на даче и, чтобы не терять связь с миром, купил себе «Yota». К счастью, дача находится совсем недалеко от Москвы и зоны покрытия должно хватить. Проблема в другом. Моя комната, где стоит стол с компьютером, находится в глубине дома, и не получается вывести кабель с передатчиком (или приемником?) наружу. Конечно, можно переехать на террасу или на второй этаж, но по различным причинам это не слишком удобно. Что можно сделать? Провод-удлинитель USB у меня есть, но его длина около метра. Больше нет ничего. Что делать? Если важно – «Yota» у меня в виде небольшого передатчика, который подсоединяется по USB.

С уважением, Сергей

Сергей, привет! Проблему можно решить при помощи переходников с усилителем сигнала. В продаже они встречаются довольно часто, правда, стоят недешево – около 500 рублей за штуку. Длина каждого переходника – 5 метров, всего можно соединить пять таких устройств. Производитель обещает, что проблем с передачей данных не будет. Я думаю, что у тебя не настолько большой коттедж, чтобы этого было недостаточно. Если же не хватит, то придется переезжать в другую комнату. Усилить сигнал USB на еще большее расстояние довольно трудно. Поэтому есть более оптимальное решение – купить комбинированный WiMAX/Wi-Fi-роутер, который можно установить у окна с наилучшим приемом. Данный девайс будет принимать сигнал провайдера и предоставлять доступ в интернет через Wi-Fi-соединение. Таким образом, ты не будешь связан проводами и сможешь бороздить просторы Всемирной паутины из любой комнаты коттеджа.



в которую встроены четыре вентилятора. Принцип действия ее довольно прост: решетки радиаторов на верхней части панели втягивают в себя горячий воздух, а вентиляторы выводят его в заднюю часть панели. По тестам падение средней рабочей температуры составляет до 40%. Для панели требуется внешнее питание, но в продаже можно встретить и другие варианты. В том числе не просто панель, а полноценную док-станцию с дополнительными портами USB и т.п. Единственный недостаток – скорее всего, не удастся работать лежа в кровати, это будет явно не слишком удобно. Поэтому для сохранения здоровья ноутбука тебе придется работать за столом. Но позаботиться о компьютере стоит – от слишком высоких температур снижается срок службы всех компонентов, в особенности жесткого диска, который может выйти из строя.

Друзья, привет! В связи с началом лета возникла небольшая проблема-вопросик. Возможно, вы поможете мне ее решить. Мы с семьей и друзьями часто ездим на юг на своей машине. Ехать долго, в дороге часто включаю ноутбук – посмотреть полезную информацию, показать младшему брату мультик, ну и вообще… Также у нас постоянно подключен GPS-навигатор, чтобы не сбиться с пути, если едем в новое место. Итак, вопрос: как можно зарядить ноутбук от машины? Я слышал, есть специальные зарядные устройства, которые подключаются к прикуривателю. Это, конечно, здорово, но я также слышал, что стоят они довольно дорого. Или я не прав? И есть ли еще какие-то варианты, особенно чтобы можно было одновременно пользоваться навигатором и ноутбуком? Буду очень благодарен!

Петя Л.

Привет! Все просто как никогда. Есть следующие варианты. Первый – купить именно зарядное устройство для ноутбука, которое подключается к автомобильному прикуривателю. Стоит оно, кстати, не намного дороже обычных зарядок, вполне приемлемо. Улучшенный первый вариант – приобрести двойник, который позволяет подключать к прикуривателю одновременно два устройства, например навигатор и ноутбук. Эта штучка недорогая, около 500 рублей. Вариант номер два – автомобильный преобразователь питания (инвертор), с помощью которого можно получить в машине полноценную розетку, точно такую же, как у тебя дома. Есть варианты – на одну и на несколько розеток. Только стоит обратить внимание на его мощность. К автомобильному прикуривателю не рекомендуется подключать потребители мощностью более 300 Вт. В то же время инверторы мощностью 150 Вт и менее потянут не каждый ноутбук и могут сгореть. Если и этот вариант тебе не подходит, то придется выводить в машине второй прикуриватель, например к задним сиденьям. Сделать это несложно, но куда проще, конечно же, купить распределитель питания и не мучиться вмешательством в проводку автомобиля.

Всем привет! Недавно произвел мощный апгрейд, поставил две видеокарты. И что вы думаете, скорость осталась точно такой же! Специально проводил тесты в Crysis, GTA 4, ну и еще в 3D Mark. Вообще никакого приплыва производительности. В чем может быть дело? Соединительный шлейф я поставил, разумеется.

С недоумением, Игорян

Игорян, привет! Это, конечно, здорово, что ты не забыл поставить шлейф (скорее всего, у тебя пара видеокарт ATI и соединены они в режиме CrossFire), только неплохо было бы, во-первых, полностью переустановить драйверы, удалив старую их версию, а во-вторых, включить режим CrossFire в фирменной утилите настройки видеокарт ATI, которая устанавливается вместе с драйверами, – Catalyst Control Center (CCC). Точно так же надо делать и в случае, если у тебя две видеокарты NVIDIA (но уже, разумеется, в драйверах NVIDIA активировать режим SLI).

День добрый! Люблю смотреть кино на компьютере (ну куда проще скачать фильм и посмотреть, чем покупать или записывать диск, вставлять в DVD-проигрыватель, идти в другую комнату), но вот звука в моем ноутбуке мне явно не хватает. У него есть аудиовыход на задней панели, но туда можно подключить максимум систему формата 2.1 – кажется, так она называется. То есть всего две колонки и сабвуфер. Можно поставить два гигантских динамика, но мне хочется не чтобы бухало на всю комнату, а чтобы звук был объемным. Как подключить к компьютеру пять динамиков и сабвуфер? Вопрос очень актуален, хочу это сделать в самом ближайшем будущем.

Виктор

Добрый день и тебе! Все предельно просто – нужна внешняя звуковая аудиокарта, каких сейчас выпускается немало. Первой на ум, конечно, приходит компания Creative, лидер в производстве звуковых карт и их различных вариаций. Интересная новинка – внешняя аудиокарта X-Fi Surround 5.1, которая просто подключается к USB-порту и работает автономно. Уже к ней можно подсоединить многоканальную аудиосистему любого уровня. В комплекте также идет пульт дистанционного управления, весь необходимый софт и драйверы, так что с настройкой и дальнейшей работой проблем не возникнет. Стоит это устройство немало, но зато и звук будет на порядок качественнее, чем даже у многих внутренних видеокарт, не говоря уже о том кодеке, что стоит в твоем ноутбуке.

Доброго времени суток, редакция! Вот такая интересная история творится с моим компьютером. Я собрал достаточно неплохую систему: материнская плата ASUS P5Q, процессор Intel Core 2 Duo E7300, 3 Гбайт памяти (три модуля по 1 Гбайт Kingston, рабочая частота 1066 МГц), видеокарта Sapphire Radeon HD 4870 1024 Мбайт, в остальном компьютер остался старым, еще со времен Pentium 4. Все работало как надо месяц-два, потом стали появляться проблемы. Когда включаешь музыку – в любом формате, в любом проигрывателе, то через некоторое время (минуты через 3–4) начинаются потрескивания и система зависает. Также она зависает, когда пытаешься установить программу или игру с диска. Оптический привод у меня обычный. Не помню точно фирму. Внутренний, интерфейс IDE. Ну и вообще система часто зависает. ОС – тестовая версия Windows 7. Работал именно на ней уже довольно давно, и все было нормально. Теперь вот такие проблемы. Что посоветуете сделать?

Михаил

Привет! Посоветуем поступать пошагово, так сказать, с минимальными временными и финансовыми потерями. В первую очередь попробуй установить какую-нибудь стандартную Windows XP и посмотреть, будут ли там такие же проблемы. Дело в том, что Windows 7 пока еще не вышла в своей финальной версии, многие драйверы не оптимизированы для работы с ней. Несмотря на то что, по первым отзывам и нашим собственным тестам, это действительно неплохая ОС, стоит несколько повременить с ней, если ты используешь массу дополнительных устройств и программ. Установив XP, скачай все свежие драйверы, установи их и посмотри на результат. Если ничего не изменилось – начинаем работать с железом. Попробуй оставить одну планку памяти, причем меняй их поочередно – чтобы выявить ту, которая может давать сбои. Если не помогло, двигаем к шагу 2. Для этого попроси у друзей оптический привод и звуковую плату. Подключи их и посмотри, будут ли зависания. Предварительно удали драйверы старой аудиоплаты. И отключи в BIOS встроенный в материнскую плату аудиокодек. Если замена этих комплектующих не возымела успехов, итог неутешительный – придется менять материнскую плату. Если твоя еще на гарантии, не поленись отнести ее в сервис-центр, они могут поменять. Много где брак встречается, не стоит сразу платить из своего кармана.

Автор:
Алексей Шуваев

ИГРОВОЙ СЕРВЕР СВОИМИ РУКАМИ.

УРОК ПЕРВЫЙ: ЖЕЛЕЗНЫЙ ВОПРОС

СЛОЖНОСТЬ: 4 ИЗ 5

Сетевые игры стали невероятно популярны, и выпуск очередного блокбастера без многопользовательского режима уже не представляется возможным. Более того, многие игры создаются только для сетевой игры – взять ту же World of Warcraft. Подключаясь к игре, ты заходишь на тот или иной сервер и играешь по уже установленным правилам. Мы решили посвятить цикл статей созданию собственного сервера. За основу взяли игру S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти, которая выйдет в свет осенью 2009 года, и ты сможешь по горячим следам включить и настроить игровой сервер.

ОПРЕДЕЛЯЕМСЯ

Первая статья посвящена выбору железа для создания сервера. Опираясь на собственный опыт и опыт разработчиков, мы подобрали систему для организации эффективной работы. Первым делом определись, для чего тебе нужен сервер: в коммерческих целях или просто для игры и получения удовольствия. В первом случае рекомендуем воспользоваться площадкой у какого-либо хост-провайдера, арендовав сервер или установив туда свой. При этом ты получаешь неплохое обслуживание, обеспечение бесперебойного питания и связи. Данный вариант выгоден, только если ты планируешь зарабатывать деньги. Почти то же самое можно получить у себя дома, поэтому мы начнем подборку компьютера для домашнего сервера. Кроме того, будем считать, что игровой компьютер и игровой сервер являются единым целым, тогда ты сможешь сам играть и давать возможность другим играть на сервере.

Правильная прокладка кабелей и организация охлаждения в корпусе.

ШАГ 1

Любой компьютер, а сервер тем более, требует бережного обращения и нормальных условий для работы. Поэтому за основу возьмем большой и удобный системный блок. Например, Cooler Master COSMOS S, HAF 932 или ATCS 840. Первые два подойдут, если ты любитель моддинга либо красивых вещей, третий же просто удобная и функциональная модель. Обеспечь должное охлаждение, установив дополнительные вентиляторы или активировав имеющиеся. При высокой нагрузке современный компьютер выделяет немало тепла, а значит, для стабильности потребуется качественное охлаждение. Воздушные потоки должны проходить беспрепятственно, для чего свяжи кабели в пучки. По возможности не пренебрегай прокладкой проводов за фальшпанелями или вдоль ребер жесткости корпуса.

Для эффективной и бесперебойной работы озаботься приобретением мощного, качественного блока питания. Как правило, БП, идущие в комплекте с корпусами, не отличаются особой мощностью и долголетием. Для игровой системы следует выбрать блок известного производителя мощностью от 650 Вт. В данном случае смело можешь ориентироваться на цену – стоимость хорошего питания не может быть ниже 150 долларов. Напомним: качественный БП обычно обладает большим весом.

ШАГ 2

Не будем возрождать старую священную войну между поклонниками AMD и приверженцами Intel. Можно долго сравнивать результаты тестов, доказывая, в каких приложениях кремниевый камень каждого производителя имеет преимущество. Мы скажем обобщенно: мегагерц много не бывает. Выбирая процессор, помни, что не все игры оптимизированы под многоядерные решения, поэтому наиболее оптимальным будет процессор с двумя ядрами и большей тактовой частотой. Поскольку игра S.T.A.L.K.E.R. в сетевом режиме явно процессорозависимая (подразумевается, что стабильность и производительность сервера в большей степени зависят от скорости процессора), то стоит присмотреться и к кэш-памяти, которая является серьезным подспорьем в сложных вычислениях. Что касается материнских плат, то старайся подобрать девайс, имеющий пассивное охлаждение, так как маленькие кулеры, установленные на чипсетах, со временем выходят из строя, вследствие чего плата зачастую сгорает от перегрева. Некоторые топовые материнские платы имеют водоблок для интеграции в контур системы водяного охлаждения. Из соображений отнюдь не рекламы, а исключительно опыта советуем обратить внимание на модели от ASUS, GIGABYTE и MSI.

Беззвучная и производительная система охлаждения.

ШАГ3

Что касается системы охлаждения, то здесь все зависит от твоих материальных возможностей. Если хочешь обладать почти бесшумным компьютером, то стоит потратиться на качественную систему водяного охлаждения. Придется купить водоблоки, повозиться с трубками и установкой всех элементов, но это оправданно. Хорошо себя зарекомендовали системы Zalman Reserator, имеющие большой радиатор и работающие абсолютно бесшумно. Было выпущено несколько моделей, каждая из которых имеет свои особенности. Если же ты не хочешь вникать в особенности построения жидкостной системы, то обратись к старому доброму атмосферному кулеру. Выбирай девайс, в характеристиках которого четко прописана поддержка именно твоего процессора, так как у кремниевых чипов разное тепловое излучение и необходимо удостовериться, что кулер справится с отводом тепла. Кроме того, не стоит забывать, что различные платформы имеют различные крепления для кулера, и часто бывает так, что кулер не подходит для данного процессора. Так что перед покупкой убедись, что с этим все в порядке.

ШАГ4

Речь идет именно о дисках, потому что иметь в системе один хард – значит отдаться воле случая. Кроме того, ОС частенько обращается к системным файлам, а расположив игру и ОС на одном жестком диске, ты увеличишь нагрузку и время отклика для каждого приложения. Истинные фанаты устанавливают накопители со скоростью вращения 10 тысяч оборотов в минуту от Western Digital серии Raptor. В этом случае почти всегда цена соответствует скорости. Хотя может хватить обычного производительного жесткого диска с интерфейсом SATA – скорости чтения/записи у современных моделей находятся на высоком уровне и жесткий диск не является узким местом при работе «тяжелых» приложений. Рекомендуем выбрать два жестких диска, на одном из которых будет установлена операционная система, а на втором – все твои игры. Объемы накопителей в среднем ценовом сегменте имеют объем 0.75–1 Тбайт, так что можешь смело выбирать по объему – разница в цене невелика. В дальнейшем обеспечь жестким дискам достойное охлаждение – для большинства моделей достаточно установить перед корзиной накопителей обычный вентилятор. Практически в любом корпусе имеются посадочные места для кулеров в этом месте.

Производительные жесткие диски серии Raptor имеют дополнительные ребра для лучшего охлаждения.

ШАГ5

Начнем с ОЗУ. Памяти, как и скорости, много не бывает, но необходимо учитывать возможности ОС. К примеру, без специальных модификаций 32-разрядная версия WindowsXP, которая на данный момент остается самой популярной у обычных пользователей, может использовать не более 3.5 Гбайт памяти, хотя материнские платы поддерживают установку до 16 Гбайт. А поскольку игра у нас не слишком требовательная, то для комфортной работы можно приобрести пару модулей по 2 Гбайт подходящего стандарта (актуальны на данный момент два стандарта для домашних компьютеров: DDR2 и DDR3).

Перейдем к видеокартам. В настоящее время на рынке присутствуют два мощных игрока: AMD и NVIDIA. Кому отдать предпочтение, выбирай сам. Если ты располагаешь суммой 50–60 тысяч рублей на компьютер, то четверть, а то и треть можно смело тратить на видеокарту последних серий от любого производителя. Мощности графического решения должно хватить для более чем комфортной игры на мониторе вплоть до 22 дюймов. Если же ты хочешь играть во всю стену да к тому же со всеми возможными спецэффектами, включая реалистичную физику, то стоит подумать о нескольких видеокартах, но это существенно увеличит затраты на компьютер.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Мы определились с железом, которое позволит создать игровой сервер и играть на нем самому. Добавив к нему источник бесперебойного питания, ты стабилизируешь сервер и станешь нечувствителен к кратковременным сбоям в питании, подняв свой авторитет среди игроманов. В следующем номере мы будем определяться с требованиями к скорости подключения к интернету и возможностям организации игры для разного количества пользователей.

Автор:
Николай Арсеньев

WIMAX – МАКСИМАЛЬНОЕ УСКОРЕНИЕ!

Беспроводная связь прочно вошла в нашу жизнь. Сложно представить, как человечество обходилось без нее раньше. Сидишь ты в кафе или в аэропорту – достань свой нетбук или смартфон/коммуникатор, и вперед, бороздить просторы интернета, читать новости, вести переписку, играть. Практично и удобно. В домашних условиях ситуация аналогична: купил маршрутизатор, настроил его – и персональная Wi-Fi-сеть у тебя в кармане. Однако у Wi-Fi-технологии есть ряд ограничений, она не рассчитана на покрытие больших расстояний, а если ты едешь в общественном транспорте или машине, придется забыть про интернет.

Эти и другие проблемы призвана решить технология WiMAX. Стоит понимать, что Wi-Fi и WiMAX решают разные задачи и могут мирно сосуществовать. Первая технология обеспечивает довольно короткий радиус действия, тем не менее ее дешевизна и простота развертывания сыграли свою роль. В итоге она получила широкое распространение. Если ты сидишь в кафе или отеле, в аэропорту или на вокзале, ты практически со 100-процентной вероятностью найдешь Wi-Fi-соединение. WiMAX нацелен на покрытие больших территорий – километров и километров пространства. Масштабируемость и простота развертки позволяют гибко развивать эту технологию. Не забыли и про пользователей, находящихся в постоянном движении. Под вывеской WiMAX скрывается сразу несколько стандартов. Совместить все и сразу разработчикам не удалось, да и вряд ли это возможно. Сегодня идет бурное развитие двух вариантов WiMAX: фиксированного (IEEE 802.16d) и мобильного (IEEE 802.16e).

Фиксированный WiMAX (IEEE 802.16d) утвердили еще в 2004 году. Под его нужды выделены частоты от 1.5 до 11 ГГц, типично – 3.5 и 5 ГГц, радиус действия одной базовой станции – до 10 км. Стандарт IEEE 802.16d обеспечивает пропускную способность до нескольких десятков мегабит в секунду. Неплохо, но и не так быстро, как хотелось бы, так как максимальная скорость передачи данных доступна лишь при идеальных условиях. Возможно, в будущем этот вид связи и составит достойную конкуренцию привычным технологиям проводного широкополосного доступа (Ethernet, DSL и др.), однако сейчас перспективы IEEE 802.16d выглядят туманно.

Совсем другое дело мобильный WiMAX (IEEE 802.16e). Развертывание подобных сетей идет очень активно, в том числе в России. В таких крупных городах, как Москва, Санкт-Петербург и Уфа, ты сможешь вкусить все прелести мобильного WiMAX. Данный стандарт обеспечивает скорость до 30 Мбит/с, использует частоты от 2 до 6 ГГц, а радиус покрытия одной базовой станции достигает 5 км. Пользователь мобильного варианта WiMAX сможет подключиться к Сети и сидя за чашечкой чая в кафе, и во время поездки в машине/автобусе/трамвае. Максимально допустимая скорость, при которой обеспечивается надежная связь, – 120 км/ч. По некоторым утверждениям, и 200 км/ч не предел. Возможности проверить эти предположения не было. По мере активного передвижения по городу ты не заметишь, как твой ноутбук будет переключаться с одной базовой станции на другую.

В разработке находится очередная версия WiMAX – IEEE 802.16m. Переход на новый стандарт позволит значительно повысить скорость передачи данных как для мобильных, так и для стационарных систем – до 100 и 1000 Мбит/с соответственно. Главный плюс IEEE 802.16m – обратная совместимость с IEEE 802.16d и 802.16e.

Самое время поговорить об оборудовании, которое позволит тебе воспользоваться преимуществами WiMAX. Сегодня ты можешь купить коммуникатор HTC MAX 4G с поддержкой IEEE 802.16e (игрушка стоит недешево, порядка 25 900 руб.) и подключиться к оператору Yota. Увы, альтернативы ему на данный момент нет, в будущем ситуация изменится. WiMAX уже поддерживается множеством моделей ноутбуков. Вот краткий список производителей, поддержавших новую технологию: Acer, ASUS, MSI, Lenovo, Samsung, Toshiba и др. Например, одна из версий нетбука Acer Aspire One, построенного на базе Intel Atom, может похвастаться поддержкой Ethernet, Wi-Fi, 3G и WiMAX (IEEE 802.16e). Стоит «бук» примерно 16 500 руб. Возиться с настройками не придется, достаточно купить карточку оператора WiMAX, зарегистрироваться в Сети – и вперед, наслаждайся мобильным интернетом. Если у тебя уже есть ноутбук, а поддержки WiMAX нет и в помине, не бери в голову – просто купи соответствующий USB-модем (менее 2000 руб.).

Технология Wi-Fi коренным образом изменила жизнь мобильных пользователей, теперь настал черед WiMAX изменить твою жизнь к лучшему раз и навсегда. Конечно, есть скептики, которые не верят в успех WiMAX, но то же самое они говорили и про Wi-Fi. Меж тем эта технология живет и здравствует поныне. Устройств с поддержкой Wi-Fi очень много, это не только ноутбуки, но и КПК, смартфоны, коммуникаторы, даже игровые приставки и полноценные компьютеры! WiMAX наверняка повторит судьбу своего предшественника.

WIMAX В РОССИИ

В столице нашей родины главенствуют два оператора WiMAX: Yota и «Комстар». Подходы к тарифам у них диаметрально противоположные. Последняя использует фиксированные тарифы, аргументируя это тем, что мобильным пользователям в принципе не очень нужен большой трафик. Yota думает иначе, предоставляя тарифы с неограниченным трафиком.

«Комстар» предоставляет только интернет, Yota включает в абонентскую плату ряд сервисов, например «Yota Музыка» (бесплатный музыкальный портал) или «Yota Яп-Яп» (социальный сервис). Для пользователей HTC MAX 4G доступны еще два сервиса: «Yota ТВ» (более 20 каналов) и «Yota Видео Демо» (фильмы, клипы, мультфильмы). В последних двух случаях пользователи ноутбуков и иже с ними в пролете. У «Комстара» есть своя фишка – пользователям сервисов «КОМСТАР-Директ», например «Стрим», предоставляются бонусы в виде расширенного трафика за те же деньги.

«Комстар» представлен на данный момент только в Москве, Yota «вещает» также в Санкт-Петербурге и Уфе. Приятным сюрпризом стало и то, что, если ты часто оказываешься в этих городах, тебе не надо платить за роуминг. Как видишь, подход у компаний разный, это и хорошо. Свобода выбора – главный двигатель прогресса.

КОНКУРЕНТЫ WIMAX

В России развитие 3G-связи (UMTS, CDMA2000, FOMA, TD-SCDMA) идет медленно, причин тому много, и это тема отдельной статьи. WiMAX задал весьма высокую планку скорости, многие операторы решили не тратить время и деньги на 3G и ждут развития стандарта LTE (Long Term Evolution), относящегося к поколению 4G, которое сулит ощутимую прибавку в пропускной способности.

Наиболее популярный оператор 3G-связи в России – это компания SkyLink. Используемый ею стандарт (CDMA2000 1x EV-DO Rev.A) обеспечивает скорость до 3.1/1.8 Мбит/с для входящего и исходящего трафика соответственно. Речь идет, конечно, об идеальных условиях приема, в жизни получаем совсем другие цифры. Максимально заявленной скорости практически никогда не удается достичь. Это утверждение в равной степени относится и к WiMAX.

новые серии с 17 августа

понедельник-четверг 20:30

Ироничное кино, тонкий психологизм и атмосферность, легкое дуновение артхауса в реальность

Реклама
Лицензия на осуществление телевизионного вещания Серия ТВ №7632 от 16.09.2003, выдана Минпечати РФ

Автор:
Николай Арсеньев

МОДДИНГ

ARCTIC COOLING ПРЕДСТАВИЛА НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ВЕНТИЛЯТОРОВ С ДАТЧИКОМ ТЕМПЕРАТУРЫ. NZXT ОТМЕТИЛАСЬ АНОНСОМ ДВУХ НОВИНОК, НУ А THERMALRIGHT НЕ СТАЛА ИЗОБРЕТАТЬ КОЛЕСО, А СДЕЛАЛА КУЛЕР T-RAD 2 ЕЩЕ ЛУЧШЕ.

ARCTIC COOLING ARCTIC F PRO TC

Кулеры Arctic Cooling для видеокарт использует множество производителей, а вентиляторы прославились уникальным дизайном, позволяющим минимизировать вибрации. Сегодня Arctic Cooling представляет серию интеллектуальных вентиляторов Arctic F Pro TC диаметром 80, 92 и 120 мм. Скорости разнятся. В первых двух случаях это 500–2000 об/мин, в третьем – 400–1300 об/мин. Все вентиляторы оснащены кабелем длиной 40 см и датчиком температуры. В отличие от обычных вентиляторов, которые увеличивают обороты вместе с ростом температуры, Arctic F Pro TC начнет повышать скорость лишь при достижении относительно высокой температуры внутри корпуса – 32 °C. Такой подход позволяет существенно снизить уровень шума при низких температурах. Задумка отличная, да и реализация не подкачала.

СКОРОСТЬ ВЕНТИЛЯТОРА: 500–2000/500–2000/400–1300 об/мин **ПОТОК ВОЗДУХА:** до 28/35/33 CFM **УРОВЕНЬ ШУМА:** до 12/16/16 дБ
ДИАМЕТР: 80/92/120 мм **ВЕС:** 82/88/140 г

NZXT M59

Компания NZXT выпустила геймерский корпус форм-фактора Middle Tower по доступной цене. В профиль лицевая панель NZXT M59 ломаная, на боковую панель с акриловым окошком уже установлен 120-миллиметровый вентилятор, еще один расположен на задней панели. Кстати, ты можешь добавить 140-миллиметровый вентилятор на верхнюю часть корпуса. На передней части M59 найдешь четыре отсека для 5.25-дюймовых устройств и мягкую синюю подсветку на самом верху – ночью не придется искать кнопку на оптическом приводе. Функциональности передней панели добавляет наличие USB, eSATA и аудиопортов. Стоит отметить, что практически вся лицевая панель M59 представляет собой решетку, что обеспечивает отличную вентиляцию. Если захочешь поставить СВО, то сзади есть соответствующие разъемы, решил перейти на SSD – не проблема. Вместе с корпусом поставляется адаптер для установки до двух 2.5-дюймовых дисков.

КОЛИЧЕСТВО ОТСЕКОВ 5.25": 4 **КОЛИЧЕСТВО ОТСЕКОВ 3.5":** 5 **ВЕНТИЛЯТОРЫ:** 2x 120 мм
ДОПОЛНИТЕЛЬНО: eSATA, 2x USB 2.0, Audio

NZXT SENTRY 2

Любителей держать все под контролем мы познакомим с реобасом NZXT Sentry 2. Главная его особенность – сенсорный дисплей с яркой подсветкой и минимальным тепловыделением. Приятная фишка: подсветку реобаса можно отключить, чтобы не мешала ночью. Температуру реобас отображает либо по Цельсию, либо по Фаренгейту. В наличии автоматический и ручной режимы управления, причем даже после выключения Sentry 2 будет помнить все твои настройки. Форм-фактор – 5.25". Железка поддерживает работу с пятью вентиляторами, мощность на каждый канал – до 10 Вт. В Sentry 2 используется контроллер, позволяющий гибко настраивать скорость вентиляторов. В случае достижения критической температуры Sentry 2 издаст предупреждающий звук, который не услышит только глухой.

ФОРМ-ФАКТОР: 5.25" **ТИП ЭКРАНА:** сенсорный **ПОДСВЕТКА:** есть **ПОДДЕРЖКА ВЕНТИЛЯТОРОВ:** до 5 шт
МОЩНОСТЬ НА КАНАЛ: до 10 Вт

THERMALRIGHT T-RAD 2 GTX

Thermalright – это производитель с большой буквы Т. И сейчас перед тобой обновленная версия и без того отличного кулера T-Rad 2, но суффиксом GTX, который совместим с самыми последними моделями видеокарт от NVIDIA, включая GeForce GTX 250 и 280, а также GeForce 8800 GT/GTS и 9800 GTX. В случае с Radeon список не менее внушительный: 4890/4850/3870/2900/2600. T-Rad 2 GTX поставляется с радиаторами на чипы памяти и термопастой Chill Factor. Вентиляторов в комплекте поставки нет, зато у тебя есть выбор – установить парочку 92-миллиметровых моделей или один 120-миллиметровый. Радиатор довольно компактный, он подойдет для использования в SLI/CrossFire-связках, главное, чтобы между графическими портами было немного места. Есть отличная новость для приверженцев Radeon – опционально можешь добавить VRM-радиатор для Radeon HD 4890.

МАТЕРИАЛ: медь, алюминий **ТЕПЛОВЫЕ ТРУБКИ:** 6 шт., никелированная медь **ВЕНТИЛЯТОРЫ:** 2x 92 мм или 1x 120 мм
РАЗМЕРЫ: 228x140x25 мм **ВЕС:** 360 г

Автор:
Николай Арсеньев

КОНФИГУРАЦИЯ

Все цены указаны по состоянию на 9 июля 2009 года

В ЭТОЙ РУБРИКЕ МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ШЕСТЬ ИГРОВЫХ КОНФИГУРАЦИЙ ДЛЯ СБОРКИ НОВОГО КОМПЬЮТЕРА НА БАЗЕ WINDOWS VISTA. СЛЕДУЕТ ПОМНИТЬ, ЧТО РУБРИКА ГОТОВИТСЯ ЗА МЕСЯЦ ДО ВЫХОДА НАШЕГО ИЗДАНИЯ В ПРОДАЖУ, ПОЭТОМУ ЦЕНЫ МОГУТ НЕСКОЛЬКО ОТЛИЧАТЬСЯ ОТ ДЕЙСТВИТЕЛЬНЫХ. ТОЧНАЯ ДАТА СОСТАВЛЕНИЯ ТАБЛИЦЫ УКАЗАНА В НАЧАЛЕ СТРАНИЦЫ.
Результаты тестов основаны на данных hwbot.org и www.tomshardware.com/charts.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i7 920 (2.66 ГГц, 4800 МГц FSB, 4x256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, ядро Bloomfield, LGA1366)	10 535 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS Rampage II GENE (Intel X58+ICH10R, 6 DDR-3, PCI-E, SLI, CrossFireX, RAID, 24+8 pin, mATX)	9200 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: OCZ Gold Low Voltage OCZ3G1333LV3GK 3x1 Гбайт (DDR-3, PC-10666, 9-9-9-20)	2400 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: ZOTAC GeForce GTX 295 1792 Мбайт (GDDR3)	17 250 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: 2x Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	6200 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LITE-ON iHES106-29 (SATA)	3650 руб.
ЗВУК: Creative SB X-Fi Surround 5.1 (USB)	3250 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	17760
3DMark06, Default Settings	18853
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	105.7
Call of Duty 5, 1920x1200	68

52 485 РУБ.

ASUS выпустила плату Micro ATX для Intel Core i7, и зовется она Maximus II Gene. Плата снабжена информационным ЖК-дисплеем, поддерживает SLI- и CrossFire-связки и даже использует аудиокодек от Creative с поддержкой EAX.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 940 Black Edition (3 ГГц, 3600 МГц FSB, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM2+)	8900 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS M4N82 Deluxe (NVIDIA nForce 980a SLI, 4 DDR-II, PCI-E, SLI, RAID, 24+4(8) pin, ATX)	6300 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair Dominator TWIN2X4096-8500C5DF 2x2 Гбайт (DDR-II, PC-8500, 5-5-5-15)	3600 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: ZOTAC GeForce GTX 295 1792 Мбайт (GDDR3)	17 250 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: 2x Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	6200 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LITE-ON iHES106-29 (SATA)	3650 руб.
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	4150 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	16045
3DMark06, Default Settings	17289
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	110.3
Call of Duty 5, 1920x1200	69

50 050 РУБ.

Материнская плата ASUS M4N82 Deluxe перекочевала сюда из более дорогой системы. Она может похвастаться большими возможностями расширения и обилием опций разгона, а кроме того, еще и поддержкой SLI.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core 2 Duo E8400 (3 ГГц, 1333 МГц FSB, 6 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	5500 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-X48-DS5 (Intel X48+ICH10R, 4 DDR-II, PCI-E, CrossFireX, RAID, 24+4(8) pin, ATX)	4800 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair Dominator TWIN2X4096-8500C5DF 2x2 Гбайт (DDR-II, PC-8500, 5-5-5-15)	3600 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 4890 Toxic 1024 Мбайт (GDDR5)	9800 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3100 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7240S (SATA)	850 руб.
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	1630 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	9902
3DMark06, Default Settings	16794
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	70.8
Call of Duty 5, 1920x1200	50

29 280 РУБ.

GIGABYTE GA-X48-DS5 позволит раскрыть потенциал Intel Core 2 Duo E8400. Плата изготовлена качественно, BIOS изобилует настройками, впечатляет и массивная система охлаждения чипсета.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X3 720 Black Edition (2.8 ГГц, 4000 МГц FSB, 3x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	5400 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-MA790GP-UD4H (AMD 790GX+SB750, 4 DDR-II, PCI-E, CrossFireX, RAID, 24+4(8) pin, ATX)	5000 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair Dominator TWIN2X4096-8500C5DF 2x2 Гбайт (DDR-II, PC-8500, 5-5-5-15)	3600 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 4890 Toxic 1024 Мбайт (GDDR5)	9800 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3100 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7240S (SATA)	850 руб.
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	1630 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	10126
3DMark06, Default Settings	17542
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	76.9
Call of Duty 5, 1920x1200	53

29 380 РУБ.

AMD Phenom II X3 720 Black Edition – идеальный процессор. Три ядра пригодятся в приложениях, которые смогут их распознать, у него изначально высокая частота, а разблокированный множитель дает большой простор для маневра.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core 2 Duo E7500 (2.93 ГГц, 1066 МГц FSB, 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	4480 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: Biostar TP45D2-A7 (Intel P45+ICH10, 4 DDR-II, PCI-E, 24+4 pin, ATX)	2850 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair XMS2 TWIN2X4096-6400C5C 2x2 Гбайт (DDR-II, PC-6400, 5-5-5-15)	2000 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Palit GeForce GTX 260 216SP Sonic 896 Мбайт (GDDR3)	6950 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3100 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7240S (SATA)	850 руб.
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	950 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	9136
3DMark06, Default Settings	14358
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	54.6
Call of Duty 5, 1920x1200	38

21 180 РУБ.

Процессор Intel Core 2 Duo E7500 вкупе с 4 Гбайт оперативной памяти составят идеальную пару, место которой отведено в плате Biostar TP45D2-A7, построенной на чипсете Intel P45.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom X3 8750 Black Edition (2.4 ГГц, 3600 МГц FSB, 3x512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Toliman, AM2+)	4130 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASRock A780GMH/128M (AMD 780G+SB710, 4 DDR-II, PCI-E, Hybrid CrossFireX, RAID, 24+4 pin, mATX)	2680 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair XMS2 TWIN2X4096-6400C5C 2x2 Гбайт (DDR-II, PC-6400, 5-5-5-15)	2000 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Palit GeForce GTX 260 216SP Sonic 896 Мбайт (GDDR3)	6950 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3100 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7240S (SATA)	850 руб.
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	950 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	8902
3DMark06, Default Settings	12906
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	53.6
Call of Duty 5, 1920x1200	35

20 660 РУБ.

AMD Phenom X3 8750 Black Edition отлично подходит для разгона, использование платы ASRock A780GMH/128M даст возможность собрать компактную систему в Mini Tower. Экономить на ОЗУ не стоит - 2 Гбайт хорошо, но 4 лучше!

Автор:
Борис Соколов

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Всем привет!
Открою небольшую тайну: в июльском выпуске журнала я хотел посвятить три страницы великолепной Commandos: Behind Enemy Lines. Только приготовился петь дифирамбы в адрес разработчиков, как выяснилось, что знаменитое творение испанской компании Pyro Studios уже гостило в рубрике «Ретро». Больше двух лет назад, в мартовском номере. Как быть, ведь нельзя писать об одной игре дважды, даже спустя два года? Удалось найти компромиссный вариант. Звездой июльского выпуска стала Warcraft 3: Reign of Chaos, а вот место в сентябрьском номере было заранее застолблено за Commandos 2: Men of Courage. Да, продолжение сериала во многом оказалось схоже с первой частью: тот же геймплей, тот же графический движок, знакомый набор шумов в звуковом сопровождении и т.д. Но ведь было и большое количество интересных новинок. Согласись, если бы разработчики занимались банальным самоповторением, то такая игра не стала бы лидером продаж и не разошлась бы по всему миру 3-миллионным тиражом.

Борис Соколов,
редактор рубрики «Ретро»

ЖАНР: Real-Time Strategy **ИЗДАТЕЛЬ:** Eidos Interactive **РАЗРАБОТЧИК:** Pyro Studios **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один CD
ДАТА ВЫХОДА: 20 сентября 2001 года

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

БЕССЛАВНЫЕ УБЛЮДКИ, ЧАСТЬ 2

СТАРЫЕ ЗНАКОМЫЕ

Представители нового поколения геймеров, скорее всего, не играли в вышедшую более 11 лет назад Commandos: Behind Enemy Lines. Так что будет не лишним напомнить о сюжете и основных принципах построения геймплея.
Идет Вторая мировая война. Британское командование создает для проведения диверсионных операций во вражеском тылу небольшое спецподразделение. Каждый боец обладает одним или несколькими навыками. Так, мускулистый «зеленый берет» Джек О'Хара по прозвищу Малыш карабкается по стенам и столбам, таскает тяжести, роет окопы, виртуозно орудует кулаками и здоровенным армейским тесаком. Шпион Рене Дюшам в форме немецкого офицера свободно разгуливает по вражеским позициям и отвлекает внимание часовых. Снайпер сэр Фрэнсис Вулридж попадет белке в глаз с нескольких сотен метров. Водитель Сэмюэль Бруклин управляет различными видами транспорта. Водолаз Джеймс Блэквуд может часами находиться под водой и лихо метает ножи. А сапер Томас Хэнкок устанавливает и обезвреживает взрывчатку.

НОВЫЕ ЗНАКОМЫЕ

В Commandos 2: Men of Courage к шестерке бойцов (в американской прессе их окрестили «грязной полудюжиной») добавились еще три персонажа. Первый – воришка Поль Толедо. Взломать дверной замок или обчистить карманы какого-нибудь фрица для него плевое дело. Благодаря своему миниатюрному телосложению он может пролезть через узкие проходы. Например, проникнуть в здание через оконный проем или проползти под натянутой колючей проволокой.
Второй – знойная женщина Наташа Никошевски. Разбитная милка-украинка выглядит как... эээ... ну, как и должна выглядеть девушка, при виде которой немецкие солдаты забывают про устав караульной службы. Кстати, в английской версии игры прозвище Наташи – Губы. Почему-то отечественные локализаторы

Просто так к этому бастиону не подобраться.

из компании «Новый Диск» сменили подпольный псевдоним на Венеру (гусары, молчать!).
Наконец, третий персонаж – белый бультерьер Виски. Натренированный песик отвлекает внимание немцев своим лаем, переносит в зубах небольшие предметы, обнаруживает мины и без проблем помещается в вещмешке одного из коммандос. Даже не спрашивай, как он там не задыхается.

ГРОССМЕЙСТЕРЫ

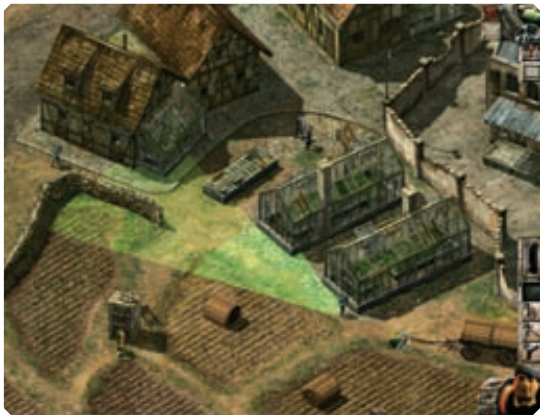
В советские времена в газетах и журналах было модно публиковать заковыристые шахматные задачки. Листаешь какую-нибудь «Науку и жизнь» и на одной из страниц находишь клетчатое поле с черными и белыми фигурками. А внизу напечатано то или иное условие. Например, поставьте мат в семь ходов, сведите безнадежную партию к ничейному исходу и т.д. Читатели (называемые в народе «интеллигенты вшивые») вооружались ручкой и бумагой, подолгу чесали затылки и прикидывали, как бы на их месте поступил опытный Анатолий Карпов или молодой и задиристый Гарри Каспаров.
Геймплей Commandos 2: Men of Courage очень сильно напоминает решение тех самых шахматных задачек. У немцев многократный численный перевес. Зато первый ход за тобой. Ты анализируешь диспозицию сил на доске... тьфу, на карте, используешь уникальные способности своих фигур... пардон, бойцов и к концу уничтожаешь все силы противника. Но есть одно условие: разменивать фигуры нельзя, иначе придется начинать партию заново. Приходится тщательно планировать каждое действие. Спрятался за забором – сохранился. Дополз до кустов – вновь сохранился. Перерезал глотку очередному часовому – еще раз сохранился. И так до победного конца. Если что-то пошло не так, тут же загружаем последний save-файл.

ПРОИЗВЕДЕНИЕ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА

Pyro Studios выжала из доставшегося по наследству от первой части сериала графического движка максимум возможного. Перед нами одна из лучших в мире игр со спрайтовой графикой. Цветовая палитра поражает воображение. Декорации прорисованы до мельчайших подробностей. Художники не забыли даже про такую ерунду, как заклепки на листах брони вражеского танка. Карту можно поворачивать с шагом в 90 градусов. Это значит, что каждого персонажа, каждый кустик, деревце, забор, мост, казарму и прочие здания разработчикам пришлось моделировать не один, а четыре раза. Теперь прибавь к этому тщательно выверенную анимацию движений героев. Даже трудно представить, сколько на это было потрачено сил и времени.
Дизайнеры потрудились на славу. Что ни миссия, то маленькое произведение искусства. Так, действие одного из уровней разворачивается на застрявшем в Арктике немецком корабле. Художники мастерски играют на контрастах. Снаружи – царство вечной мерзлоты: огромные ледяные глыбы, хорошенько припорошенные снегом палуба и расположившиеся возле корабля палатки с охранниками. Перед очами плывет белая пелена. Внутри – узкие проходы и комнатенки из почерневшего от времени металла. От обилия различных оттенков серого цвета аж в глазах рябит.
На смену арктическим морозам приходят миссии в солнечной Юго-Восточной Азии: коммандос спасают религиозного лидера в Бирме, разрушают мост через реку Квай, затем отправляются в Индокитай, чтобы уничтожить пушки на острове Саво и взорвать баки с горючим. Только привыкнешь к солнечной

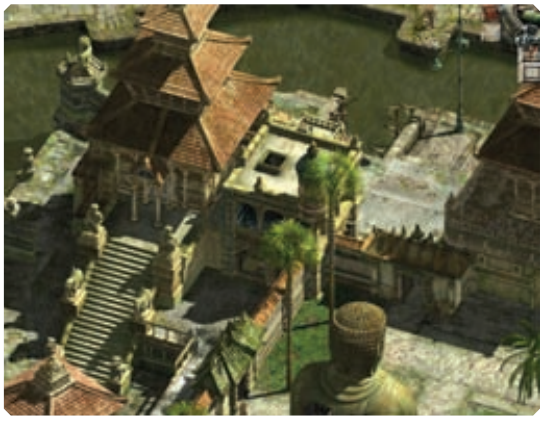
КИНОЦИТАТНИК

В Commandos 2: Men of Courage полным-полно отсылок к известным фильмам о Второй мировой войне. Так, пятая миссия в игре названа в честь ленты Дэвида Лина (David Lean). Тебе необходимо спасти некоего полковника Гиннеса. Разработчики выбрали это имя неспроста. В кино «Мост через реку Квай» Алек Гиннес (Alec Guinness) исполнил главную роль. Задание «Пушки острова Саво» основано на фильме «Пушки острова Наварone». Не трудно догадаться, что «Спасение агента Смита» имеет много общего со «Спасти рядового Райана». На этом заимствования не заканчиваются. Миссия «Безмолвные убийцы» создана под влиянием «Лодки» Вольфганга Петерсена (Wolfgang Petersen), «Париж горит?» – «Горит ли Париж?», а «Замок Колдиц» – сразу двух фильмов: «Большой побег» и «История Колдица».



АНГЛИЙСКИЕ ЭСЭСОВЦЫ

Слово «коммандос» появилось во времена Второй англо-бурской войны (1899–1902). Так себя называли небольшие отряды бурского ополчения. Партизаны разъезжали по степи на выносливых пони и применяли тактику «налетели, постреляли и удрали». Летом 1940 года премьер-министр Уинстон Черчилль решил создать особый отряд для действия в немецком тылу. С этого момента принято отсчитывать историю британского спецназа. Бойцы сразу же окрестили себя коммандос. Однако стоит заметить, что вплоть до конца 1944 года во всех официальных бумагах английского министерства обороны использовалась формулировка «подразделение СС» (СС – сокращение словосочетания special service).



Какая же Япония без цветущей сакуры!

«Зеленый берет» Джек О'Хара прокатиться на слоне не может, а вот форточник и карманник Поль Толедо – запросто.

погоде, как спецназовцев перебрасывают в дождливую Европу.

ПОСЛАБЛЕНИЯ

По сравнению с первой частью разработчики упростили правила игры. Увеличилось расстояние между вражескими патрулями. Отображаемая на экране зона видимости противника окрашена не в один, а в два цвета: темно-зеленый и салатовый. Залезешь в первый сектор – тут же получишь очередь в брюхо. А вот во втором можно спокойно ползать по-пластунски, а иногда даже ходить в полный рост. Главное – не переключаться на легкую трусцу, так как во время бега британские спецназовцы больше шумят. В общем, незаметно проскользнуть из пункта А в пункт Б стало намного проще. Вдобавок игрокам сделали несколько небольших послаблений. Так, снайпер стреляет на огромное расстояние, если он залезет на столб. Сквозь щель в двери можно рассмотреть убранство комнаты. Наконец, немецкие солдаты поголовно страдают алкоголизмом и с радостью присасываются к подобранной с земли бутылке с бургундским вином вперемешку со снотворным. По-настоящему трудно приходится только в уже упомянутой выше арктической миссии под названием «Белая смерть». Почему-то спецназовцы одеты в летнее обмундирование. Несколько минут на лютом морозе – и бойцы околевают до смерти. Приходится убивать врагов, чтобы воспользоваться трофейными пуховиками. Но даже в теплой одежке долго на холодрыге не протянешь – периодически надо отсиживаться в каком-нибудь теплом месте.

УНИВЕРСАЛЬНАЯ ТАКТИКА

В Commandos: Behind Enemy Lines боевую задачу можно было решить двумя, максимум тремя способами. В продолжении у игрока появилось куда больше простора для творчества. Впрочем, все способы сводятся к тому, что ты сначала находишь или проделываешь брешь в эшелонированной обороне противника, после чего начинаешь уничтожать врагов из близлежащих районов.
Порой прохождение игры напоминает заготовку фарша. Куски мяса не спеша едут по конвейеру и попадают в большую мясорубку. Например, в миссии «Безмолвные убийцы» можно заминировать зенитки, расположить на подступах к ним дорожку из убитых фашистов и выстрелить в воздух. Поднятая по тревоге вторая волна немецких солдат прибегает к месту ЧП и взлетает на воздух вместе с пушками. Не выверенная шахматная баталия, а какой-то разудалый «Чапаев» получается. Впрочем, такие моменты нисколько не портят впечатление от игры.

СТАРЫЙ КОНЬ БОРОЗДЫ НЕ ИСПОРТИТ

Простите за банальность, но новое время диктует свои условия. Прошла та пора, когда во время обеденного перерыва к сидящим на лавочке двум кандидатам физико-математических наук из университета присоединялся токарь-интеллектуал с соседнего завода и все вместе они решали сложную шахматную задачку. Сейчас в газетах и журналах печатают незамысловатые сканворды и кроссворды. Две продавщицы в торговом центре кумекают над тем, как ответить на вопрос «Фамилия популярного российского певца, первая буква Б»: Басков или Билан.
В нынешние времена действует закон «чем проще, тем больше прибыли». Как и первая часть, Commandos 2: Men of Courage – игра старой закалки. Как модно нынче говорить, old school. Таких сейчас, увы, больше не делают. ■

МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Что поражает в Commandos 2, так это размах. По сравнению с первой частью игры карты просто огромны, а ведь в оригинале они также отличались немалыми размерами. Кроме того, на каждую из карт можно смотреть с одного из четырех направлений. Но самое главное даже не это. Все пространство уровня теперь используется на 100 процентов. Дома – одно из самых главных нововведений в игре. Мало того что в каждом из них можно свободно перемещаться, использовать интерактивные предметы (например, связываться по радио с командованием и запрашивать подкрепление) и вести боевые действия, в дома можно еще и заглядывать с улицы.

«Страна игр» № 20 (101) 2001, оценка 8.7 из 10

МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Вы не можете, к примеру, использовать «зеленого берета» для закладки динамитных шашек – это привилегия сапера. Да, знаю, это звучит настолько странно (предполагается, что уж «зеленых беретов» наверняка учат обращаться с различными взрывчатыми веществами), но именно в этом и заключается вся соль серии Commandos. Именно такое разделение полномочий делает игру сложной, четко выверенной и тактически навороченной – как мы того и хотели.

Сайт Games Domain, оценка 4.5 из 5

Ребята, сейчас рванет. Срочно уносим отсюда ноги!

Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru

GAMEPOST

Все цены действительны на момент публикации рекламы

Реклама

Nintendo Wii

PlayStation 2 Slim

Xbox 360 Pro (60 Gb)

**НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ**

ИГРАЙ!

PlayStation 3 (40Gb)

Sony PSP Slim
Base Pack Black (PSP-3008/Rus)

- Принимаем заказы через Интернет и по телефону
- Возможность доставки в день заказа
- Огромный выбор компьютерных и видеоигр

Resistance 2
2090 р.

Little Big Planet
1550 р.

Naruto Ultimate Ninja Storm
2190 р.

Motorstorm 2 Pacific Rift
1990 р.

Mortal Kombat vs. DC Universe
1790 р.

Prince of Persia
2250 р.

Need for Speed Undercover (русская версия)
2090 р.

Eternal Sonata
2390 р.

Call of Duty World at War (русская версия)
1890 р.

Killzone 2
2290 р.

Resident Evil 5
2190 р.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
1590 р.

Silent Hill: Homecoming
1850 р.

UIFC 2009 Undisputed
2050 р.

Afro Samurai
1990 р.

Damnation
2190 р.

Infamous: Дурная репутация (русская версия)
2390 р.

Prototype
2390 р.

РЕЗВЫЙ СТАРТ

13-ЛЕТНИЙ ЗАБЕГ PYRO STUDIOS

Творческий путь игровых компаний напоминает соревнование среди легкоатлетов-марафонцев. В забеге участвует огромное число спортсменов. Не имеет большого значения, ушел ли ты в отрыв с самого начала или держался большую часть дистанции в середине. Главное – результат на финише.

СТРАТЕГИЯ И ТАКТИКА СОРЕВНОВАНИЯ

Для примера возьмем двух титанов индустрии: id Software и Epic Games. Обе компании были созданы в 1991 году. Первая сразу же взяла с места в карьер. А вот вторая, наоборот, долго пребывала в тени и приобрела мировую известность лишь спустя семь лет после своего основания, когда появилась Unreal. Если бы финиш был сейчас, победителем бы стала команда Тима Суини (Tim Sweeney), а не Джона Кармака (John Carmack). Посуди сам: игры от Epic Games выходят намного чаще и продаются лучше, чем от id Software. Да и движок Unreal Engine 3 сейчас пользуется большей популярностью, чем id Tech 4. Впрочем, соревнование продолжается, и никто не знает, что будет дальше.

Теперь попробуем перенести аналогию с бегунами-марафонцами на историю Pyro Studios. Испанская студия великолепно проявила себя на стартовом отрезке, но потом, как принято говорить среди болель-

ГОНЗО-ИГРЫ

Идея создать головоломную RTS о приключениях британских спецназовцев во времена Второй мировой войны пришла в голову основателю Pyro Studios Игнасио Перес Долсету (Ignacio Perez Dolset). В качестве главного дизайнера и руководителя проекта выступил Гонсало Суарес (Gonzalo Suarez). Именно он обладал самым большим опытом среди всех разработчиков. Гонсало родился в 1963 году в Барселоне. С 14 лет он помогал своему отцу – известному писателю, актеру и кинорежиссеру Гонсало Суаресу Морилье (Gonzalo Suarez Morilla). Со временем мир кино отошел на второй план. В 1987 году 24-летний Гонзо (именно так его называют коллеги) придумал свою первую игру. Несколько лет он проработал в компании Opera Soft, после чего занялся написанием графических редакторов. В 1996 году вместе с двумя приятелями Суарес-младший открыл студию Arvirago Entertainment и приступил к созданию аркады Head Hunter. Издатель не нашелся, и проект быстро закрыли. Впрочем, нет худа без добра. На талантливого дизайнера обратили внимание боссы Pyro Studios. После выхода Commandos 2: Men of Courage Гонсало решил возродить Arvirago Entertainment и анонсировал экшен The Lord of the Creatures. К сожалению, игра так и не увидела свет. Последняя информация о ней датирована октябрем 2004 года.

Уровень с радиопередатчиком был представлен в демоверсии Commandos: Behind Enemy Lines.

Commandos: Behind Enemy Lines. Нет лучшего укрытия, чем огромный поезд.

щиков, подсдулась – почему-то с каждым километром пути результат ухудшается.

СТРЕМИТЕЛЬНЫЙ ВЗЛЕТ

В 1996 году сотрудники Pyro Studios не могли себе представить, насколько успешным окажется их первый проект. Команда единомышленников не думала о славе и больших деньгах, она попросту пыталась реализовать интересную задумку – сделать захватывающую тактическую стратегию в режиме реального времени, а там будь что будет. «Вы знаете, когда мы открыли двери нашего офиса, мы были молоды и не предполагали, что сможем не только вынести свой первый проект за границы нашей родины, но и получить внушительное количество наград в разных странах мира. Ведь в то время ни один испанский разработчик не мог похвастаться таким серьезным результатом», – вспоминает основатель Pyro Studios Игнасио Перес Долсет (Ignacio Perez Dolset).

За два года 17 малоопытным разработчикам под предводительством главного дизайнера Гонсало Суареса (Gonzalo Suarez) удалось создать настоящее произведение искусства. Сухая статистика говорит сама за себя. Commandos: Behind Enemy Lines разошлась тиражом в 1.5 миллиона экземпляров (за первые полгода было продано 900 тысяч копий). Дебютное творение Pyro Studios заняло второе место в европейском списке самых популярных игр для PC 1998 года и третью строчку в мировом рейтинге. Ни одна другая испанская компания не смогла побить этот рекорд.

Стоит заметить, что народ отнесся к анонсу Commandos: Behind Enemy Lines с прохладцей. «Что еще за тактическая стратегия в реальном времени? Наверняка она не сравнится с грядущей Jagged Alliance 2. Да и откуда взялась эта контора Pyro Studios? Наверняка какие-нибудь хвастливые выскочки!» – рассуждали рядовые геймеры и были не правы. После появления за месяц до релиза демоверсии игры число скептиков сильно поубавилось. Народ с нетерпением отсчитывал оставшиеся до выхода финального варианта дни.

В марте 1999 года подоспело дополнение Commandos: Beyond the Call of Duty. Сборник из восьми дополнительных миссий приобрели 350 тысяч человек.

ОДИН ДОБАВЛЯЕМ И ОДИН ОТНИМАЕМ

Нетрудно догадаться, что после столь громкого успеха Pyro Studios расширила штат сотрудников почти до 100 человек и взялась за создание сиквела. Официальный анонс состоялся в марте 2000 года. По сравнению с первой частью издательство Eidos Interactive увеличило размер бюджета в пять раз. И не прогадало. В сентябре 2001 года состоялся релиз версии для PC, а в августе 2002-го – для PlayStation 2 и Xbox. Совокупный тираж Commandos 2: Men of Courage перевалил за отметку в 3 миллиона экземпляров.

Параллельным курсом стартовала разработка двух абсолютно новых проектов: Praetorians и Heart of Stone. Обе игры должны были появиться на свет в начале 2001 года, однако даты релиза пришлось передвинуть на более поздний срок.

Сразу после выхода Commandos 2: Men of Courage боссы Eidos Interactive настояли на запуске продолжения сериала. Таким образом, Pyro Studios пришлось вновь сражаться на три фронта. Увы, без потерь не обошлось. Без вести пропала Heart of Stone. Игра представляла собой смесь из экшена и RPG. События должны были разворачиваться в эпоху Ренессанса. Геймер управлял пятеркой колоритных персонажей (больше всего они напоминали героев диснеевских мультфильмов) и решал различные головоломки. Эдакий винегрет из Commandos и старой доброй The Lost Vikings. Слово Игнасио Перес Долсету: «К Heart of Stone у нас было особое отношение – мы ее очень любили. Мы надеялись рассказать необычную историю, которая бы впечатлила владельцев PC. К сожалению, разработка игры была приостановлена нашим партнером-издателем (Eidos Interactive. – Прим. автора). Зная законы бизнеса, можно спокойно подвести черту и признать, что заморозка – то же самое, что и отмена. Увы и ах. На это, разумеется, были свои причины: изменился не только рынок, но и вкусы геймеров. Heart of Stone была ближе к классическим PC-играм, а не к современным. Она не относилась к категории «купи и сразу же играй». Мы очень сильно расстроились, но какой смысл переживать напрасно. Поэтому мы направили наши силы на другие игры».

Praetorians запомнилась лишь красочной для своего времени графикой.

Imperial Glory проиграла конкуренцию Rome: Total War.

Commandos: Beyond the Call of Duty. Надо сделать так, чтобы ни один самолет не взлетел с этого аэродрома.

Оставшиеся два проекта благополучно добрались до полок магазинов. Praetorians – в феврале, а Commandos 3: Destination Berlin – в октябре 2003 года. Оба удостоились высоких оценок в прессе, но не установили нового рекорда продаж.

ЧЕРНАЯ ПОЛОСА

Затем в жизни Pyro Studios наступил продолжительный спад. Вышедшая в мае 2005 года историческая стратегия Imperial Glory оказалась слабее Rome: Total War. Непонятно зачем разработчики решили попробовать свои силы в новом для себя жанре. Увы, ничего путного из Commandos: Strike Force не вышло. Вместо первоклассного FPS мы получили простенький клон Call of Duty с устаревшей графикой.

Сейчас компания работает над Planet 51 – экшеном по мотивам одноименного полнометражного трехмерного мультфильма с бюджетом в 70 миллионов долларов. Премьера состоится в ноябре этого года. Увы, на PC игра не появится, только на приставках.

ХВАТИТ ЛИ ДЫХАЛКИ?

К сожалению, последние результаты Pyro Studios не сравнятся с достижениями десятилетней давности. Впрочем, забег продолжается. Будем надеяться, что скоро у испанской компании откроется второе дыхание и она в кратчайшие сроки подтянется к группе лидеров. ■

Commandos 3: Destination Berlin, миссия в разрушенном Сталинграде.

БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

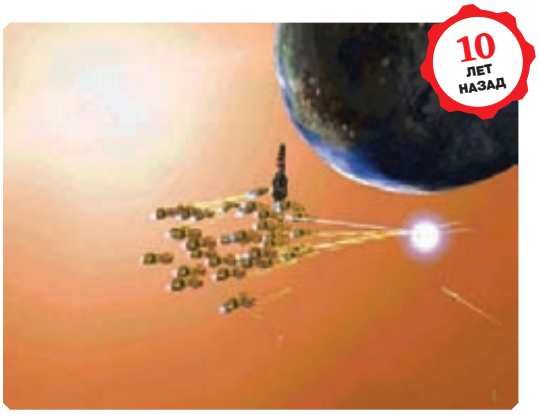
КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В СЕНТЯБРЕ

HOMEWORLD

- **ЖАНР:** Real-Time Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Sierra On-Line
- **РАЗРАБОТЧИК:** Relic Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один CD
- **ДАТА ВЫХОДА:** 28 сентября 1999 года

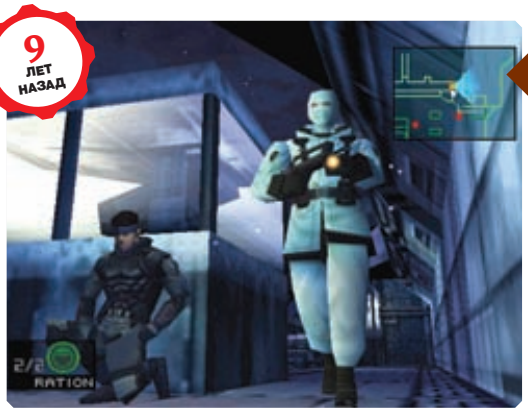
Дебютное творение Relic Entertainment ждали с нетерпением. На выставке E3 1999 Homeworld получила от ассоциации игровых критиков награду «Лучшая стратегия». Разработчики полностью оправдали выданные авансы.

Homeworld обладала первоклассной по меркам десятилетней давности трехмерной графикой. Игроки делали скриншоты масштабных космических сражений и использовали их в качестве обоев на рабочем столе – настолько красива была картинка. Не подкачал и геймплей. Игра строилась по тем же самым принципам, что и все остальные RTS: сбор ресурсов, производство юнитов, сражения с противниками… В общем, стандартный набор развлечений. Ключевое отличие от других стратегий заключалось в том, что события разворачивались не на Земле, а в открытом космосе, в трех измерениях. Каждый корабль мог перемещаться не только влево-вправо и вперед-назад, но и вверх-вниз, что давало куда больше пространства для маневра. Для 1999 года то было революционное решение. Еще одна особенность – переход юнитов из одной миссии в другую. Ты начинал следующее задание с тем флотом, который остался у тебя после выполнения предыдущего.



Никто не выстоит против такой оравы.

METAL GEAR SOLID



Часовому надо чаще смотреть по сторонам.

На PlayStation Metal Gear Solid вышла в сентябре 1998 года и надолго возглавила рейтинг продаж. На PC хит от великого Хидео Кодзимы (Hideo Kojima) добрался лишь в 2000 году. Помимо игры двухлетней давности (по сравнению с оригиналом добавился вид от первого лица) Microsoft не поскупилась выделить место под дополнение VR Missions.

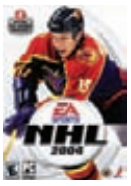
Солида Снейка забрасывают на захваченный террористами завод по производству ядерного оружия. По ходу развития сюжета выясняется, что противники взяли в заложницы племянницу командира главного героя и что во всем случившимся виноват кое-кто из высокопоставленных пентагоновских чиновников.

Для любителей разудалых FPS геймплей Metal Gear Solid оказался в диковинку. Привыкшим к шумным перестрелкам игрокам пришлось учиться прятаться за стенами, незаметно проскакивать мимо камер видеонаблюдения, незаметно подкрадываться к противникам сзади и сворачивать им шеи, стрелять из пистолета с глушителем и оттаскивать трупы в укромные места. В случае просчета комнату тут же наводняли толпы террористов.

- **ЖАНР:** Stealth Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft
- **РАЗРАБОТЧИК:** Konami Computer Entertainment Japan, Digital Dialect
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Два CD
- **ДАТА ВЫХОДА:** 24 сентября 2000 года

NHL 2004

- **ЖАНР:** Sport
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Black Box
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Два CD
- **ДАТА ВЫХОДА:** 22 сентября 2003 года



В 2003 году неожиданно для всех Electronic Arts доверила разработку NHL 2004 не EA Canada, а EA Black Box. Как говорится, новая метла метет по-новому. Сериал подвергся тотальной переработке. В отличие от предыдущих эпизодов за доставку шайбы партнерам по команде отвечала не одна, а сразу две кнопки управления. Первая использовалась для передач низом. Вторая – для передач верхом через крюки клюшек соперников. Чем дольше нажимать на кнопку, тем сильнее получится пас.

К стандартному набору режимов добавился Dynasty Mode. Игроку предлагают совмещать пост главного тренера с должностью генерального менеджера команды. Ты должен давать результат не только на льду, но и за ее пределами. Необходимо увеличивать среднюю посещаемость домашних матчей, бронировать номера в отеле, следить за событиями на драфте, подписывать контракты с талантливыми хоккеистами и т.д. За то или иное успешное действие начисляется энное число бонусных очков, которые можно потратить на улучшения в команде. Например, на банальный ремонт, строительство новых раздевалок или обучение медицинского и тренерского персонала.

Небольшая передышка перед сбрасыванием шайбы.

5 ЛЕТ НАЗАД

ЗОЛУШКА НА ПОЛЕ БОЯ

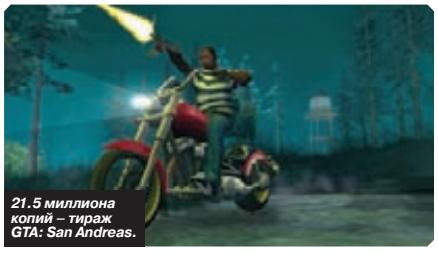
История Trauma Studios чем-то напоминает сказку о Золушке. Девять энтузиастов из Нью-Йорка сотворили Desert Combat – самый популярный мод для многопользовательского шутера Battlefield 1942. Шведская компания Digital Illusions приметила новичков, сумевших мастерски перенести сражения из декораций Второй мировой войны в наши дни. В сентябре 2004 года шведы за неназванную сумму приобрели любительскую студию. Trauma было поручено помогать в разработке Battlefield 2 и готовить собственный проект.

Спустя год Digital Illusions закрыла нью-йоркское отделение, мотивируя решение банальным: «Времена меняются». Сотрудникам Trauma было предложено переехать в Швецию, однако никто из них не согласился. Казалось, сказка закончилась, пора расходиться. Но ребята проявили упорство, договорились с издательством THQ и под новой вывеской продолжили делать игры. ■

Первой игрой выходцев из Trauma стал многопользовательский шутер Frontlines: Fuel of War.

САН-АНДРЕАС ЖДЕТ ТУРИСТОВ

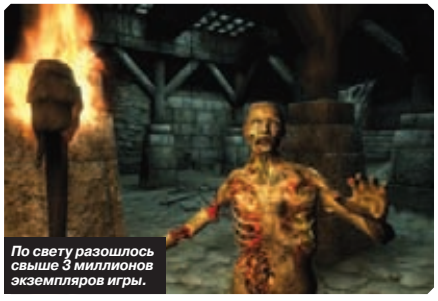
Мир замер в ожидании Grand Theft Auto: San Andreas. Многие эксперты верили: в октябре игра установит новый рекорд продаж и озолотит издателя. И неважно, что в последнем отчете Take-Two Interactive объявила об убытках в размере 14 миллионов долларов. Грядущая премьера San Andreas настолько взбудоражила умы финансовых воротил, что акции издательства не упали в цене, а подорожали – до 33.67 доллара за штучку. Приставочники давно обвели маркером в календаре дату 26 октября. Персональщики же долго томились в неведении и очень обрадовались, увидев в финотчете ответ на вопрос, когда их ждет знакомство с San Andreas. Там черным по белому значилось: PC-версия Grand Theft Auto: San Andreas появится во всех аптеках в третьем финансовом квартале 2005 года (то есть в промежутке между 1 мая и 31 июля 2005-го). ■


21.5 миллиона копий – тираж GTA: San Andreas.

OBLIVION ПРЕДСТАВИЛИ НАРОДУ

Компания Bethesda Softworks наконец-то перестала трепать нервы общественности сказками о новом расчудесном проекте и заявила прямым текстом: The Elder Scrolls 4 быть! Четвертая часть знаменитого ролевого сериала получила звучный подзаголовок Oblivion – «Забвение».

Разработчики сообщили, что The Elder Scrolls 4: Oblivion выйдет на консолях нового поколения и PC (но не на абы каких, а только на мощных машинах). Игровая вселенная заметно уменьшится по сравнению с третьей частью, однако не поскучнеет ни на йоту. Oblivion находится в разработке с 2002 года и еще как минимум пару лет будет «дозревать». Учитывая опыт Bethesda Softworks в создании первосортных ролевых игр, почти никто не сомневался, что игра получится не хуже великой Morrowind. И разработчики не оплошали – Oblivion получила множество наград «Игра года». ■


По свету разошлось свыше 3 миллионов экземпляров игры.

10 ЛЕТ НАЗАД

ЗНАКОМЬТЕСЬ, WARCRAFT 3

2 сентября на европейской выставке ECTS компания Blizzard Entertainment анонсировала новый проект. Да, да, это была Warcraft 3. Презентация игры сильно удивила журналистов. В отличие от предыдущих частей в Warcraft 3 меньше внимания уделялось строительству баз и значительно больше – ведению боевых действий и выполнению поставленных задач. Планировалось, что в игре будет шесть рас (журналистам показали только людей, орков и демонов). Релиз Warcraft 3 ожидался в конце 2000 года. Однако в ходе разработки проект претерпел большие изменения, и игра вышла лишь летом 2002-го. ■

До релиза дожили лишь четыре расы из шести.

ДЕРЕВЕНСКАЯ КОМЕДИЯ

Голливуд часто покупает права на экранизацию известных игр просто так, впрок. Вдруг серия раскрутится. Или потому что название хорошее. Или из-за любопытной сюжетной завязки. Все эти факторы повлияли на решение руководства кинокомпании Columbia Pictures прибрать к рукам права на перенос на большой экран шутера Redneck Rampage. Два брата-фермера из Арканзаса пытаются отбить у инопланетян свою свинью? Что ж, на редкость занятная история.

Поговаривали, что режиссером картины выступит Бетти Томас (Betty Thomas), у которой за душой несколько дурных комедий. Однако проект так и не состоялся. ■

«Деревенщины» так и не попали в кино.

О НАБОЛЕВШЕМ

ГЛАВПОЧТАМТ

Всем привет. В студии – Иван Гусев, старший помощник президента Медведева по вопросам прохождения Ragnarok Online. В последнее время, находясь на государственной службе, я не успевал проверять почтовый ящик Правильного. Когда пришло время сдачи рубрики и нужно было спешно садиться за разбор корреспонденции, оказалось – писем много. Очень много. Мое обращение в прошлом номере было услышано. Что ж, я счастлив. Друзья, не сбавляем оборотов. Пишем, пишем, пишем. Всем ответить не обещаю, но «неудачников» ждет сюрприз. Парням пришлет свою фотку моя двоюродная сестра Марго (22 года, блондинка, победительница всероссийского конкурса «Мокрая футболка 2009»), а девчонкам – друг-легкоатлет Марк Аврелий Фролов (трико, все дела). Так что вперед, к компьютеру!

Всегда ваш Иван Гусев

ЗАГНЕТСЯ ЛИ РОССИЙСКИЙ КИБЕРСПОРТ И ВО ЧТО ИГРАТЬ ПОСЛЕ 60?

ПИСЬМО НОМЕРА

Здравствуйте, уважаемая редакция Правильного и великий мастер острого словца Иван Гусев. Пишу я вам из далекого сибирского города Барнаула, что в Алтайском крае. Я бы хотел обсудить проблему так называемого лузерства геймеров. Люди, не разбирающиеся в играх, считают нас какими-то социальными отшельниками, у которых нет друзей и четко выраженных интересов. Я сам очень люблю играть в игры, но любимой является World of Warcraft, так что я не брезгую провести часик-другой на просторах Азерота. У меня три персонажа 80-го уровня (альянс), которыми я очень горжусь. И вот однажды мой друг повесил на меня ярлык «лузер», обосновывая это тем, что я провожу много времени за игрой, трачу деньги на тайм-карты, одежду с символикой игры и разного рода атрибутику. Но это же такое же хобби, как нумизматика или филателия. Футбольные фанаты носят одежду с символом своей любимой команды, и это считается нормальным. При всех моих увлечения я живу полноценной жизнью, у меня есть девушка, я вдоволь вижусь с друзьями, исправно сдаю все сессии в горячо любимом университете. А то, что у меня дома стоит фигурка Илидана и я ношу футболку с надписью World of Warcraft, так это всего лишь увлечение.

С уважением, Артур «Cornholio» Зарубаев

Если твой друг называет тебя лузером и других призывает считать так же, надо серьезно задуматься: а друг ли он? Или это несчастный завистник, мечтающий об удивительных приключениях на просторах Азерота, но неспособный оплатить аккаунт? Проверь, Артур, с чего он взъелся. Может, ты у него девушку отбил? Если же говорить серьезно, времена, когда геймеров высмеивали по любому поводу, ушли. Глумятся, как правило, над тем, чего не понимают. А игры уже давно перестали быть отрадой для избранных. Бабушки отбивают атаки нежити в Plants Vs. Zombies, директора предприятий в рабочее время воруют морковку в «Счастливом фермере», девчонки пищат от The Sims 3. Играют все. А те, кто не играет, и есть лузеры. Ведь они, скорее всего, ужасно скучные люди. С какой стати мы, геймеры, должны стесняться своего увлечения? Разве у твоей подружки, Артур, ушки как у эльфийки? Скольких сомалийских террористов обезвредили твои друзья? Или, может, в университете учат делать волшебные зелья из редиса и коренного зуба дракона? Конечно, нет. Игры дарят уникальные впечатления и эмоции. Это нормально, что нам, геймерам, завидуют.

Письма присылайте по адресу:
101000, Москва, главпочтамт, а/я 652,
«РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику «О наболевшем»

Электронные письма ждем на адрес:
post@pc-games.ru

Здравствуй, правильный Иван Гусев!
Пишу я из солнечного, светлого угла моей комнаты. У меня наболело. Хочу поделиться мыслёй о Call of Duty 4: Modern Warfare. Многие мои друзья или плевались во время игры, или забрасывали ее вовсе. А все почему? Да потому, что там, видите ли, «против русских играть надо». И что? Играем-то против террористов, а террорист – он и в России террорист. Да, возможно идея немножко странная: хорошие русские мочат плохих русских, и наоборот. Эта игра произвела на меня неизгладимое впечатление, и я не понимаю людей, которые думают иначе.
С уважением и надеждой, что я такой не один, Рост

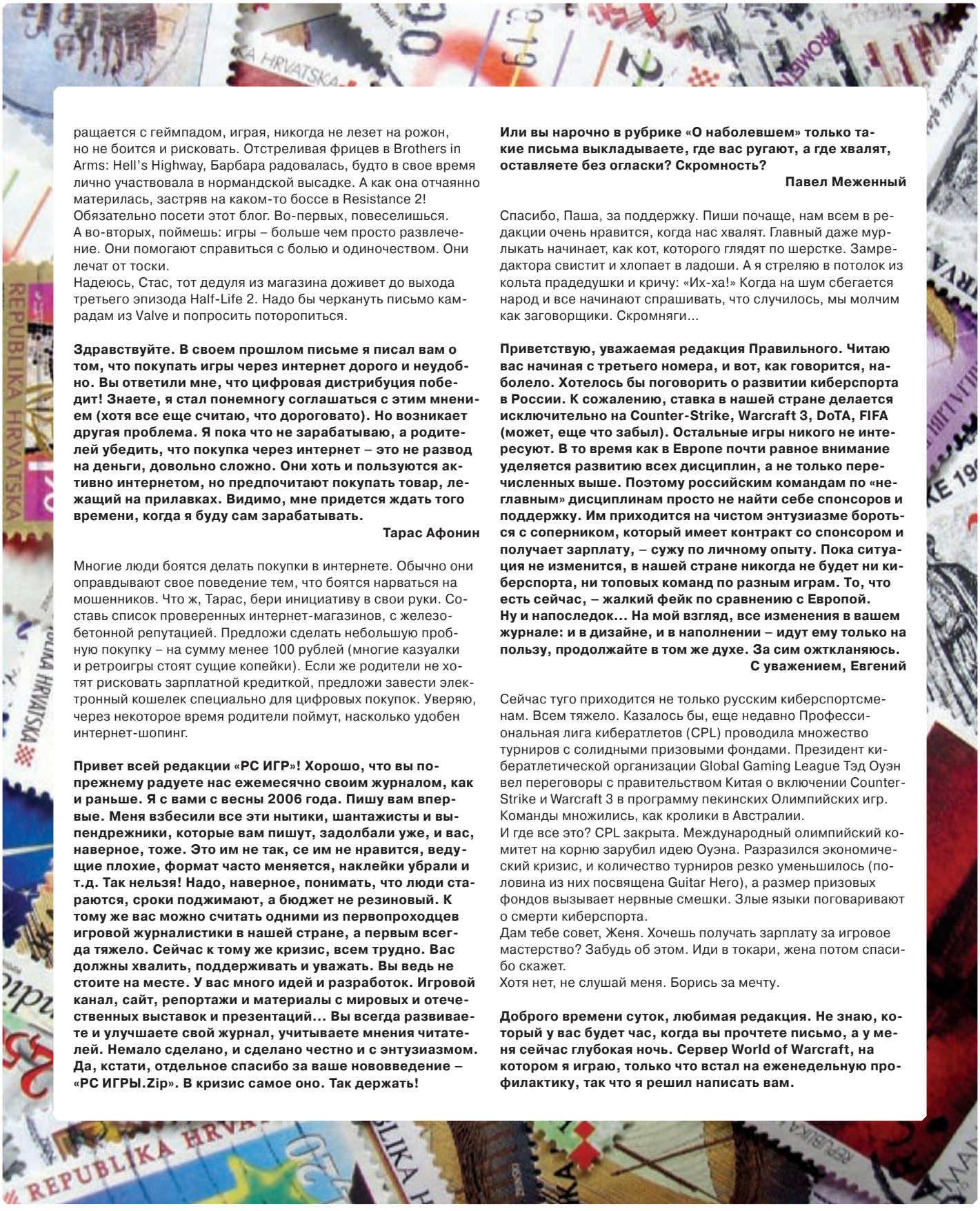
Когда начал читать письмо Роста, чуть было не воскликнул: «Вы шутите! Неужели объявился еще один защитник русского народа? Сколько можно!» К счастью, я ошибся. Рост оказался не горе-патриотом, а здравомыслящим молодым человеком, понимающим важность художественного замысла. Если бы разработчики «страдали» чрезмерной политкорректностью, мы бы уже давно сражались в шутерах только с гражданами вымышленного государства Пельменистан. А это, согласись, смешно. Все знают: никакого Пельменистана не существует. Ребята из Infinity Wand хотели, чтобы их игру принимали всерьез, и поэтому придумали достаточно правдоподобный сценарий. Без пельменистанцев, ведомых их кровожадным лидером Степаном Краснозадрыгайло.
Кстати, не так давно смотрел выпуск Saturday Night Live. Ведущий пошутил, что сейчас в кинотеатрах США идут исключительно те фильмы, в которых американцы представлены злодеями. Не помню, что за картины он привел в пример, но не могу не согласиться. В большинстве голливудских фильмов американские герои борются с местными психопатами/маньяками/продажными сволочами.

Здравствуйте. Недавно я купил себе игру Demigod. Я ждал ее чуть ли не со дня анонса. И покупал я ее в расчете на многопользовательский режим. Только есть одна маленькая неувязочка – дело в том, что в Хабаровске (городе, где живу) игры появляются недели на две позже, чем в Москве. А я так хотел поиграть в Demigod, что купил пиратку за 200 рублей (каюсь, каюсь, каюсь). И самое грустное, что в ней не оказалось программы impulse для игры через интернет. Придется копить деньги на лицензию. Люди, покупайте только лицензионные игры!
TAF

Каждый месяц в редакцию «РС ИГР» приходит мешок писем, чьи авторы желают подискутировать на тему пиратства. Некоторые выступают в защиту лицензионной продукции, большинство же пытаются оправдать вора в себе. Мол, да, покупаю пиратку, грешен, но у меня на то есть причины. Как правило, я не ставлю такие письма в рубрику – надоело. Но сегодня решил, а почему бы читателям самим не побеседовать друг с другом? Заодно и ТАФу ответят.
«Многие мои знакомые и друзья, которые спокойно могут себе позволить покупать лицензионные продукты, искренне не понимают, почему они должны отдавать крупные суммы за игры, если могут бесплатно скачать их в интернете, – пишет Евгений. – Это вполне логично. Если можно получить что-то бесплатно или купить, 99 процентов людей выберут первый вариант. Многие не понимают, что это попросту воровство».
«Мне кажется, игровые компании не создают условий для того, чтобы покупатель приобретал именно лицензионную копию, а не пиратскую, – спорит AVEN. – Вот, к примеру, Fallout 3. Зачем покупать лицензию, если можно купить пиратку на 200–300 рублей дешевле, но точно такую же и даже с дополнениями на русском? Плюсы лицензии в этом случае утеряны: патчи и дополнения все на английском и через интернет. У меня интернет появился совсем недавно, но многим моим друзьям еще очень долго придется ждать такого счастья. Почему российский издатель не продумал этот вопрос? Ведь знал же, что дополнения будут!»
«Денег им не хватает, локализации им не нравятся… Да здравствует халява?! – удивляется Павел. – А разработчикам и издателям за спасибо работать надо, наверное, да еще самим свою продукцию на торрентах выкладывать и продавать в ларьках по 150 рублей за диск?! Лучше залить на комп украденные версии, да побольше, побольше. Согласен, с локализациями не всегда все гладко, но если и дальше поощрять пиратов, то ни разработчики, ни издатели, ни локализаторы не смогут повышать качество своей работы».

Здравствуй, редакция! Решил написать вам об одном любопытном случае. Мы с другом приехали в магазин за играми. Стоим, значит, рассматриваем коробочки с играми, и вдруг к нам подходит дедушка лет 65 (не меньше) и показывает нам BioShock. Мы, немного офигевшие, сказали, что уже играли. Ну, дедуля, недолго думая, отошел и вернулся со вторым эпизодом Half-Life 2. Мы снова, поблагодарив, отказались, и тогда он спокойно пошел к кассе с «Халфой».
К чему это я все? Давайте вспомним, как в детстве многих отгоняли от компьютеров мамы, папы, дедушки, бабушки, ссылаясь на вред для здоровья. А тут наоборот – старшее поколение само предлагает нам игры! Я, если честно, сразу изменил отношение к родителям и дедушкам с бабушками. Раньше я был уверен, что они гоняют нас из-за того, что не шарят в компах, а может, просто завидуют. Но после этого случая я осознал, что и среди дедуль бывают геймеры (я, конечно, и раньше об этом догадывался, но все равно удивился). Геймеры, знайте: не все старые люди ламеры и нубы, среди них вам могут попасться вполне нормальные геймеры.
Стас

Однажды случайно набрел в интернете на блог пожилой американки из Огайо – Old Grandma Hardcore (oghc.blogspot.com). Главная страсть старости 71-летней Барбары – электронные игры. Она проводит за ними до 10 часов в день. Больше всего любит шутеры от первого лица. У бабули есть и Xbox 360, и PlayStation 3, и PSP, и Nintendo DS. А еще у нее куча болячек, она быстро устает и потому играет преимущественно лежа.
Любящий внук выкладывает записи игровых сеансов пенсионерки. Друзья, это настоящее шоу! Старушка уверенно об-



ращается с геймпадом, играя, никогда не лезет на рожон, но не боится и рисковать. Отстреливая фрицев в Brothers in Arms: Hell's Highway, Барбара радовалась, будто в свое время лично участвовала в нормандской высадке. А как она отчаянно материлась, застряв на каком-то боссе в Resistance 2!
Обязательно посети этот блог. Во-первых, повеселишься. А во-вторых, поймешь: игры – больше чем просто развлечение. Они помогают справиться с болью и одиночеством. Они лечат от тоски.
Надеюсь, Стас, тот дедуля из магазина доживет до выхода третьего эпизода Half-Life 2. Надо бы черкануть письмо камрадам из Valve и попросить поторопиться.

Здравствуйте. В своем прошлом письме я писал вам о том, что покупать игры через интернет дорого и неудобно. Вы ответили мне, что цифровая дистрибуция победит! Знаете, я стал понемногу соглашаться с этим мнением (хотя все еще считаю, что дороговато). Но возникает другая проблема. Я пока что не зарабатываю, а родителей убедить, что покупка через интернет – это не развод на деньги, довольно сложно. Они хоть и пользуются активно интернетом, но предпочитают покупать товар, лежащий на прилавках. Видимо, мне придется ждать того времени, когда я буду сам зарабатывать.

Тарас Афонин

Многие люди боятся делать покупки в интернете. Обычно они оправдывают свое поведение тем, что боятся нарваться на мошенников. Что ж, Тарас, бери инициативу в свои руки. Составь список проверенных интернет-магазинов, с железобетонной репутацией. Предложи сделать небольшую пробную покупку – на сумму менее 100 рублей (многие казуалки и ретроигры стоят сущие копейки). Если же родители не хотят рисковать зарплатной кредиткой, предложи завести электронный кошелек специально для цифровых покупок. Уверяю, через некоторое время родители поймут, насколько удобен интернет-шопинг.

Привет всей редакции «РС ИГР»! Хорошо, что вы по-прежнему радуете нас ежемесячно своим журналом, как и раньше. Я с вами с весны 2006 года. Пишу вам впервые. Меня взбесили все эти нытики, шантажисты и выпендрежники, которые вам пишут, задолбали уже, и вас, наверное, тоже. Это им не так, се им не нравится, ведущие плохие, формат часто меняется, наклейки убрали и т.д. Так нельзя! Надо, наверное, понимать, что люди стараются, сроки поджимают, а бюджет не резиновый. К тому же вас можно считать одними из первопроходцев игровой журналистики в нашей стране, а первым всегда тяжело. Сейчас к тому же кризис, всем трудно. Вас должны хвалить, поддерживать и уважать. Вы ведь не стоите на месте. У вас много идей и разработок. Игровой канал, сайт, репортажи и материалы с мировых и отечественных выставок и презентаций… Вы всегда развиваете и улучшаете свой журнал, учитываете мнения читателей. Немало сделано, и сделано честно и с энтузиазмом. Да, кстати, отдельное спасибо за ваше нововведение – «РС ИГРЫ.Zip». В кризис самое оно. Так держать!

Или вы нарочно в рубрике «О наболевшем» только такие письма выкладываете, где вас ругают, а где хвалят, оставляете без огласки? Скромность?

Павел Меженный

Спасибо, Паша, за поддержку. Пиши почаще, нам всем в редакции очень нравится, когда нас хвалят. Главный даже мурлыкать начинает, как кот, которого глядят по шерстке. Замредактора свистит и хлопает в ладоши. А я стреляю в потолок из кольта прадедушки и кричу: «Их-ха!» Когда на шум сбегается народ и все начинают спрашивать, что случилось, мы молчим как заговорщики. Скромняги…

Приветствую, уважаемая редакция Правильного. Читаю вас начиная с третьего номера, и вот, как говорится, наболело. Хотелось бы поговорить о развитии киберспорта в России. К сожалению, ставка в нашей стране делается исключительно на Counter-Strike, Warcraft 3, DoTA, FIFA (может, еще что забыл). Остальные игры никого не интересуют. В то время как в Европе почти равное внимание уделяется развитию всех дисциплин, а не только перечисленных выше. Поэтому российским командам по «неглавным» дисциплинам просто не найти себе спонсоров и поддержку. Им приходится на чистом энтузиазме бороться с соперником, который имеет контракт со спонсором и получает зарплату, – сужу по личному опыту. Пока ситуация не изменится, в нашей стране никогда не будет ни киберспорта, ни топовых команд по разным играм. То, что есть сейчас, – жалкий фейк по сравнению с Европой.
Ну и напоследок… На мой взгляд, все изменения в вашем журнале: и в дизайне, и в наполнении – идут ему только на пользу, продолжайте в том же духе. За сим ожткланяюсь.

С уважением, Евгений

Сейчас туго приходится не только русским киберспортсменам. Всем тяжело. Казалось бы, еще недавно Профессиональная лига кибератлетов (CPL) проводила множество турниров с солидными призовыми фондами. Президент кибератлетической организации Global Gaming League Тэд Оуэн вел переговоры с правительством Китая о включении Counter-Strike и Warcraft 3 в программу пекинских Олимпийских игр. Команды множились, как кролики в Австралии.
И где все это? CPL закрыта. Международный олимпийский комитет на корню зарубил идею Оуэна. Разразился экономический кризис, и количество турниров резко уменьшилось (половина из них посвящена Guitar Hero), а размер призовых фондов вызывает нервные смешки. Злые языки поговаривают о смерти киберспорта.
Дам тебе совет, Женя. Хочешь получать зарплату за игровое мастерство? Забудь об этом. Иди в токари, жена потом спасибо скажет.
Хотя нет, не слушай меня. Борись за мечту.

Доброго времени суток, любимая редакция. Не знаю, который у вас будет час, когда вы прочтете письмо, а у меня сейчас глубокая ночь. Сервер World of Warcraft, на котором я играю, только что встал на еженедельную профилактику, так что я решил написать вам.

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

Знаете, я заметил, что с переходом на WotLK я стал измерять свою жизнь в ачивментах. Недавно я (наконец-то) получил ачивы «студент», «любимая девушка» (который является второй ступенью ачива «девушка»), «работа» (осталось совсем чуть-чуть до «престижная и высокооплачиваемая работа»). Ну и еще куча маленьких ачивов вроде «собака ощенилась» или «опустошитель холодильника». Вот я и задумался: а какие ачивменты происходят у вас в редакции? Ну кроме дейликов а ля «сдать диск» и «пройти демоверсию»?

Искренне ваш Киря aka Патогеныч (переименовал чара в WoW)

Мне близки твои идеи, Патогеныч. Как бы я хотел, чтобы в жизни было побольше ачивментов. Ведь всем нравится, когда их хвалят, говорят: «Молодец, добился!» Даже если достижение плевое, все равно приятно. Было бы здорово, если бы Господь Бог (или кто там у нас за главного?) почаще поощрял. Например, исполнился малышу годик, тут же раздается приятный звуковой сигнал «Там-парам-пам-пам» и с небес ребеночку спускается награда – золотой памперс. Представь, за сто пятерок в дневнике получаешь «очки мудрости» (плюс пять к интеллекту). Первый поцелуй сопровождается приятной музыкой, идущей из ниоткуда, и пением ангелочков. А за хорошие поступки («уступил место бабушке в автобусе» или «наговорил комплиментов толстухе») начисляются баллы. В погоне за очками все стали бы добрыми, приветливыми и глубоко порядочными.
Что же касается сотрудников Правильного, то их достижения зафиксированы в гонорарной ведомости. Все по-честному.

Привет, самый правильный журнал об играх! У меня два вопроса.
1. Все пишут про то, насколько дорогие игры. Я вот, например, скачал PROTOTYPE и Empire: Total War совершенно бесплатно, с торрент-трекера. Не проще ли качать с торрентов, а не стоять в длиннющих очередях за игрой?
2. Когда появится Warcraft 4 (стратежка)? Столько раз анонсировали в разных журналах и в интернете! Просто помешан на Warcraft, вот и жду...

С уважением, D.Z.I.G.I.T.

И давно ты стоял в длиннющей очереди за игрой, D.Z.I.G.I.T.? Лично мне не доводилось. И видел только разок – осенью 2005 года в США накануне выпуска приставки Xbox 360. Люди дежурили возле Best Buy и других магазинов, обсуждая, что лучше купить вместе с консолью: Call of Duty 2 или Project Gotham Racing 3.
А еще, D.Z.I.G.I.T., уж извини за пафос, мне кажется, слово «стратежка» недостойно находиться рядом с названием Warcraft 4. Культовая серия требует уважительного к себе отношения. «Сталина против марсиан» называй стратежкой.
А Warcraft 4 будет великой игрой. Ее, правда, пока не анонсировали. Не волнуйся, как только выйдет, на твоем торрент-трекере тут же сообщат. Но вот в чем дело, парень, я накладываю на тебя страшное проклятье: сколько бы раз ты ни скачивал Warcraft 4, после установки будет запускаться «Сталин против марсиан». Всегда! Пока не купишь игру в магазине.

Привет! Я большой поклонник игр про сверхзвукового ежика Соника! Но последней игрой про Соника на PC была Sonic Riders. С тех пор вышло еще десять игр о Сонике (Sonic The Hedgehog (2006), Sonic Rivals, Sonic Unleashed и т.д.), но ни одна из них не была портирована. Скажите, ожидается ли на PC хоть что-то новенькое о любимом ежике?

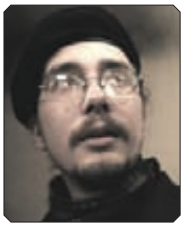
Да, ожидается. Издательство Sega сообщило, что гоночная аркада Sonic & Sega All-Stars Racing выйдет и на персоналке. Ее можно будет скачать из интернета за пока не названную сумму. На прилавки магазинов PC-версия, скорее всего, не попадет.

Что вы думаете насчет появления в журнале новой рубрики – «Статьи читателей»? Ваши читатели присылают свои статьи (естественно, никакого плагиата), вы их просматриваете и публикуете в журнале. На эту рубрику, думаю, хватит и одной полосы. Безусловно, читателям она понравится. Ведь многие из них мечтают работать у вас в журнале. Ну или просто писать статьи о любимых играх. Я вот, например, уже почти подготовил материал о Battlefield Heroes.

Мы давно думаем о такой рубрике, так что ее появление на страницах журнала не исключено.

СОДЕРЖАНИЕ DVD

КРУТЯТСЯ ДИСКИ



В минувшем месяце состоялось сразу несколько громких анонсов. Во-первых, компания Electronic Arts объявила о работе над четвертой частью классики жанра RTS – Command and Conquer. Этот проект поставит жирную точку в истории сериала – C&C навсегда должна стать историей. Конечно, слабо верится, что главные любители выжимать из брендов все соки так легко остановятся: представители компании уже сейчас обещают, что знаменитая вселенная продолжит жить в других проектах. В любом случае четвертая часть Command and Conquer расскажет нам об очередной печальной вехе человечества, которое снова оказалось на грани уничтожения. В 2062 году тиберий угрожает полностью покрыть планету. ГСБ, Братство Нод, само собой, Кейн… Подробнее о проекте мы расскажем в ближайшее время.

Другая знаменитая вселенная – Battletech недавно отметила 25-летний юбилей. Студия Piranha Games, кажется, выбрала идеальный момент для анонса новой Mechwarrior. Фактически пятая часть сериала так и называется – Mechwarrior, безо всяких дополнительных цифр. Сражения гигантских роботов на этот раз будут разворачиваться в основном в сугубо городских условиях. Огромное внимание уделено внешнему виду игры, и на данный момент, насколько можно судить по официальному трейлеру, она действительно выглядит превосходно. Высокое качество картинки обеспечивает Unreal Engine 3, и в целом проект выглядит очень перспективным. Сомневаться в том, что игра найдет своего издателя в самое ближайшее время, не приходится.

Дмитрий Эстрин,
редактор раздела

gameland.ru

С полным содержанием DVD ты сможешь ознакомиться на странице анонса нового номера «РС ИГР»
www.gameland.ru/articles/magazines/pg.asp

ЛУЧШИЕ ДЕМОВЕРСИИ

FUEL

Демоверсия гоночной аркады в футуристических декорациях. Доступны два типа заезда. Первой представлена карьерная трасса Ocean Rush, где нам предлагают сразиться с семью гонщиками, самостоятельно выбрав маршрут. В соревновании Blitz нужно добираться до контрольных точек на время. Из гоночных средств доступны мотоцикл и багги, которые отлично подходят для заезда по потрепанным ураганами трассам. Насколько огромно постапокалиптическое пространство для гонок и суровы погодные условия в игре, можно узнать, установив эту демку.

RESIDENT EVIL 5 – BENCHMARK

Бенчмарк для оценки производительности, показывающий, на что способен компьютер при игре в Resident Evil 5. Доступны два теста. Первый – «переменный», где можно увидеть, как Крис и его напарница Шеве Аломар отбиваются от сотен пораженных вирусом зомби. Этот тест помогает определить оптимальные параметры системы для игры. Второй – «фиксированный» – проверяет быстродействие компьютера и выдает результаты. В этом тесте показана сцена, где в небольшом африканском поселении на площади собрались зараженные жители. Бенчмарк работает как с DirectX 9, так и с 10-й его версией.

ЛУЧШИЕ МОДЫ

OMNICIDE 1.0

Число игр, где можно сразиться с толпами зомби, выросло за счет Battlefield 2. Казалось бы, командный сетевой шутер мало подходит на эту роль, но создатель модификации Omnicide 1.0 доказал обратное. Зомби в этом моде не просто много, а очень много, и они передвигаются с завидной быстротой. Основной задачей игроков в Omnicide 1.0 является защита от мертвяков территории базы. Остановить зомби будет очень непросто: боеприпасы в моде сильно ограничены, и каждый патрон здесь на счету.

BROTHERHOOD OF SHADOW: SOLOMON'S REVENGE

Перед тобой последняя версия самого большого и самого лучшего мода для Star Wars: Knights of The Old Republic. Впрочем, слово «мод» не совсем подходит: Brotherhood of Shadow: Solomon's Revenge – это огромное дополнение, рассчитанное на 5–6 часов игры, разрабатывался он три года. Ты сможешь пройти четыре основных квеста, раскрывающих прошлое самого Дарта Ревана и его верной помощницы-твиллеки, а также четыре «дополнительных» квеста, в той или иной степени связанных с Czerka Corporation.

PANDA SECURITY

Иногда бывает очень непросто выбрать удобную программу-антивирус. Одна слишком требовательна к ресурсам системы, вторая поминутно спрашивает, что ей делать с найденными файлами, третья вовсе спит, пока злобные черви дожевывают важные документы. Мы предлагаем тебе попробовать Panda Antivirus – изящное и, главное, действенное решение проблемы интернет-вирусов.

SPECIALS

ДНЕВНИК РАЗРАБОТЧИКОВ WOLFENSTEIN

Издательство Activision возлагает немалые надежды на проект Wolfenstein. Когда в руках находится легендарный бренд, фактически положивший начало жанру FPS в том виде, в котором мы его знаем до сих пор, есть возможность делать крупные ставки. В дневнике разработчики не устают вспоминать об оригинальной игре, говорить о своей приверженности традициям и пр. Немалое внимание уделяется оригинальному сеттингу: несмотря на то что действие происходит во времена Второй мировой, львиную долю во вселенной Wolfenstein составляют элементы horror и sci-fi.

ДНЕВНИК РАЗРАБОТЧИКОВ MASS EFFECT 2

Студия Bioware в своем дневнике отвечает на многочисленные вопросы поклонников Mass Effect. Что нас ожидает во второй части? Погибнет ли, в конце концов, командир Шепард? Так или иначе, авторы Mass Effect 2 сообщают, что огромное внимание уделяется характерам игровых персонажей. На этот раз главному герою придется столкнуться с самыми опасными персонажами вселенной. В частности, представленная демоверсия рассказывает о Тэйне – коварнейшем убийце во всей галактике. Немалая часть дневника также посвящена усовершенствованной физической модели.

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРЕВЬЮ S.T.A.L.K.E.R.: ЗОВ ПРИПЯТИ

Несмотря на определенные недостатки, несмотря на непомерно затянувшийся срок разработки, два года назад студия GSC Gameworld доказала: на территории бывших союзных республик также умеют делать качественные FPS мирового уровня. С тех пор были устранены многие недостатки, и создание продолжений занимает уже не так много времени. Год назад мы познакомились с «Чистым небом», а этой осенью нам предстоит оценить «Зов Припяти». Мы подготовили специальное превью очередного дополнения с эксклюзивными кадрами из игрового процесса в качестве видеоряда.

ЛУЧШИЕ ВИДЕОРЕЦЕНЗИИ

STREET FIGHTER 4

Когда компания Capcom официально подтвердила анонс Street Fighter 4 на PC, ценители сериала во всем мире сначала не поверили, что из этого может что-то получиться. Позднее появилась информация о важных различиях между этой и консольной версиями, что дало повод пересмотреть отношение к релизу. Стараниями разработчиков любимый файтинг детства миллионов геймеров, долгое время пробывший еще и законодателем моды в жанре, сегодня доступен в версии для персональных компьютеров без каких бы то ни было послаблений. Напротив, игра была во многом доработана.

BIONIC COMMANDO

Ремейк старой Bionic Commando, получивший название Rearmed, вселил уверенность в силы молодой шведской студии Grin, на тот момент занятой еще и разработкой сиквела. Все последующие игры компании эту уверенность развеяли – выяснилось, ничего выдающегося от шведов ожидать не стоит, и судьбу новой игры про Натана Спенсера может решить лишь помощь дизайнеров из Capcom. Не сработало. Проект страдает многочисленными детскими болезнями: сделав чересчур большой акцент на суперспособностях Натана Спенсера, геймдизайнеры забыли о главном.

BATTLEFIELD HEROES

Battlefield Heroes – выдающийся проект. С этим спорить просто невозможно. Бесплатный сетевой шутер с достойной графикой, интересной игровой механикой и при этом позиционирующийся как «для всех» – от хардкорщиков до казуальных игроков. До последнего момента можно было предполагать, что у EA получится. Увы, не получилось. То есть получилось, но не совсем. Проблема, в общем, одна и довольно стандартная: баланс. Наличие уберкласса, RPG-элементы, ломающие игровой процесс, и множество других мелочей – все это оставляет довольно неприятное впечатление.

ПОИСК АВТОРОВ ДЛЯ РУБРИКИ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»

Дисковому отделу редакции журнала «РС ИГРЫ» требуются авторы для возрождения рубрики «Путеводитель». Согласись, никто лучше читателя не знает, как сделать журнал еще круче. Требования к кандидатам крайне просты: любовь к компьютерным играм, безупречная грамотность, исполнительность и усидчивость. Стоит обратить внимание на то, что сотрудничество с дисковым коллективом журнала – это настоящая работа. Разумеется, и компенсация за ваши усилия будет соответствующей. Присылайте свои тексты по адресу estrin@bk.ru. Пробное прохождение по любой игре в 4–6 тысяч знаков, возможно, откроет тебе двери редакции.

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ DVD

ПУЛЬС

Previews
Operation Flashpoint
DIRT 2

Reviews
Fuel
Battlefield Heroes
Street Fighter 4
Trine
Anno 1404
Tales of Monkey Island: Chapter 1
Гарри Поттер и Принц-полукровка
Bionic Commando
Guitar Hero World Tour

Specials
Спецпревью СТАЛКЕР: Зов Припяти
Дневник разработчика Mass Effect 2
Презентация Alpha Protocol
Презентация Mafia 2
Презентация DIRT 2 с Кеном Блоком
Дневник разработчика Wolfenstein
Modern Warfare 2
Risen
Splinter Cell: Conviction
Star Wars: The Clone Wars – Republic Heroes

Трейлеры
Aliens vs. Predator
Batman: Arkham Asylum
Battlefield 1943
Battlefield Heroes
Borderlands
Call of Duty: Modern Warfare 2
Colin McRae: Dirt 2
Command & Conquer 4
Dragon Age: Origins (2 ролика)
Edge of Twilight
MechWarrior
Operation Flashpoint: Dragon Rising
Red Faction: Guerrilla
Risen
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
Wolfenstein

Демоверсии
Fuel
Resident Evil 5 – Benchmark

ДОПОЛНЕНИЯ

Age of Empires III: The Asian Dynasties
ArmA: Armed Assault
Battlefield 1942
Battlefield 2
Call of Duty
Call of Duty 4
Combat Mission: Afrika Korps
Command & Conquer: Generals – Zero Hour
Company of Heroes
Counter-Strike
Counter-Strike: Source
Crashday
Crysis
Day of Defeat: Source
Doom 3
Far Cry
Grand Theft Auto: San Andreas
Half-Life
Half-Life 2
Microsoft Flight Simulator 2004
Microsoft Flight Simulator X
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer
Operation Flashpoint: Resistance
Orbiter
Portal
Quake III Arena
Quake 4
Racer Free Car Simulator
Red Orchestra: Ostfront 1941-45
rFactor
Soldier of Fortune: Payback
Star Wars: Empire At War – Forces of Corruption
Star Wars Battlefront 2
Star Wars: Knights of the Old Republic
Team Fortress 2
The Elder Scrolls III: Morrowind
The Elder Scrolls IV: Oblivion
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
The Sims 2
The Sims 2: Nightlife
The Sims 2: University
Titan Quest: Immortal Throne
Unreal Tournament 3
Unreal Tournament 2004
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40000: Dawn of War – Dark Crusade
Wings over Vietnam
Wolfenstein: Enemy Territory
World Racing 2

Top 10
Battlefield 2
Omnicide 1.0
Command & Conquer: Generals – Zero Hour
NProject Mod 2.06
Half-Life 2
Action Half-Life 2 v1.0
Random Quest v1.0
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer
Arithel
Operation Flashpoint: Resistance
WH40K Mod v3
rFactor
Capri RS X-Mess Edition 1.10
Project D1 1.00
Star Wars: Knights of the Old Republic
Brotherhood of Shadow: Solomon's Revenge
Unreal Tournament 2004
D3nnisK's FORTS 2.2

ДРАЙВЕРЫ

ATI Catalyst 9.7 WHQL Windows 7 / Vista 32-bit
ATI Catalyst 9.7 WHQL Windows 7 / Vista 64-bit
Forceware 190.38 Vista / 7 (64-bit) WHQL
Forceware 190.38 Vista / 7 (32-bit) WHQL
Forceware 190.38 XP 32-bit WHQL
Creative Sound Blaster X-Fi 2.18.0013
DirectX End-User Runtime (Март 2009)

ПАТЧИ

Command & Conquer: Red Alert 3 v1.12 RU
Fallout 2 v2.1 Неофициальный
Sacred 2: Fallen Angel v2.40 – v2.43 RU
Spore v1.05 Интернациональный
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое Небо 1.5.10 RU
Trine v1.01 EU
Trine v1.02 EU
Unreal Tournament 3 v2.0 RU

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

Базы читов
CheatBook DataBase 2008
CheatCodeX 3.50
CheMax 10.0
CheMax Rus 8.7

Чит-программы
ArtMoney SE 7.31
Cheat 'O Matic 0.99a
CheatFinder v1.0
DetectiveStory build 5496
Game Cheater 1.2
GameWiz32 1.43
Total Game Control 3.5
WinHEX 15.0

Сохраненные игры
9 рота
Bionic Commando
Дальнобойщики 2 v8.1
Hunting Unlimited 2010
Ice Age: Dawn of the Dinosaurs
NBA 2K9
Neverwinter Nights 2
Tomb Raider: Anniversary
Warhammer: 40,000: Dawn of War: Dark Crusade
Worms Armageddon

Трейнеры
Anno 1404 v1.00.1765
Armed Forces Corp.
Bionic Commando
Call of Duty: World at War v1.4
Call of Duty: World at War v1.5
Command & Conquer: Red Alert 3 Uprising
Command & Conquer: Red Alert 3 Uprising v1.0.3313.38400
Demigod v1.0.135
Demigod v1.0.139
Empire: Total War v1.8 (1.3.1)
F.E.A.R. 2: Project Origin v1.0.4
G-Force
Guitar Hero World Tour
Jonathan Kane: The Protector
Major League Baseball 2K9 v1.1
Merchants of Brooklyn (14.04.2009)
Scorpion: Disfigured
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
Trine
Warhammer 40.000: Dawn of War II v1.3.1

Редакторы игр
Call of Duty: World at War – Mod Tools 1.3
X-Motor Racing Editor 1.14

SHAREWARE

3 Stars of Destiny
Avalon
Be A King
Birdies
Janes Zoo
Pahelika: Secret Legends
Youda Marina
Zamby and the Mystical Crystals

СОФТ

Свежий софт
SpyHunter 3.7.19
Trojan Guarder Golden 7.80
Ashampoo Burning Studio 9.05
Burn4Free CD/DVD Copy 4.7.0.0
VSO PhotoDVD 3.0.6.1
Tux Paint 0.9.21
XnView 1.96.2 Standart
Zoner Photo Studio 11.0.1.8
AbiWord 2.7.6

IObit SmartDefrag 1.20
Voiced Keyboard 3.0.0.1
VueScan 8.5.19
DVD X Player Pro 5.2.4.0
Flash MP3 Player Builder 3.2
Flash Player Pro 4.0
GOM Player 2.1.19.4801
Movie Label 2010
Spider Player 2.3.10
GetDataBack 4.00
Power Data Recovery 4.6.5
Recuva 1.28.424
Unstoppable Copier 4.1
Registry Mechanic 8.0.0.906
TuneUp Utilities 2009 8.0.3100.31
Windows 7 Manager 1.0.4 beta1
Ashampoo AntiSpyWare 2.10
Outpost Security Suite Pro 2009 6.7
Sophos Anti-Rootkit 1.5
WinPatrol 16.1.2009
IsoBuster 2.5.5
Firegraphic 10.0.0.1018
GreenBrowser 5.1.0721
InstantGet 2.10
ISRB lite
LanMonitor
Online Radio Tuner 2.1.3
Trillian 3.1.13.0
Disk Washer 6.0.1
PowerArchiver 2010 11.50
Real Desktop Lite 1.52
Создатель слайдшоу
Sumatra PDF 0.9.4
UltraEdit-32 15.10.0.1018
UsbLocker
MediaInfo 0.7.19
CPU-Z 1.52
PcBoost 3.7.20.2009
Process Lasso 3.62.1
Uninstall Tool 2.8
WindowLock

Софт-стандарт
ATV Flash Player 1.3
Ad-aware SE Personal 1.06r1
Dr.Web 4.44.1.01280
McAfee AVERT Stinger 10.0.1.546
Panda Antivirus 2008 3.01.00
Stocona Antivirus 3.3 beta 2
7-Zip 4.65
Advanced Zip Repairer 1.8
WinRAR 3.80 RU
WinZip 12.1.8519
Internet Explorer 7.0 RU Final
Mozilla Firefox 3.5
Opera 9.64 International
CloneDVD 4.3
Nero Burning Rom 8.3.2.1
UltraISO 9.3.2.2656
Virtual CD 9.3.0.1

ABBYY FineReader 9.0
Adobe Acrobat Reader 9.1 Rus
Book Designer v 4.0
Cool Reader 3.0.10
ICE Book Reader Pro 8.10
Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
K-Lite Mega Codec Pack 5.0.0
XP Codec Pack 2.4.6
Converter 3.0.0.0
LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
Pestretsov Unit Converter Standart 4.1.0
Y.A.N. Transliteration v1.5
Download Master 5.5.12.1172
ReGet Deluxe 5.2.330
Win2000 FAQ 6.0.0
WinXP FAQ 3.0.5
Fraps 2.9.8
HyperSnap-DX 6.61.01
Mozilla Thunderbird 2.0.0.18 Rus
The Bat! Pro 4.2.9
MosMap Light 3.1
FoxsHomeRobot FR 7.0b
WinStart 2.4.0.0
WinTuning XP 4.1.1
XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
ICQ 6.5 Build 105
Miranda IM 0.8.2
mIRC 6.35
QIP Build 8092
FAR Manager 2.00 Build 981
Total Commander 7.04a
Англо-русско-английский словарь v5.01
Орфографический словарь русского языка 1.0
QDictionary 1.6
TranslateIt! 7.5
DivX Player 6.4.1 Beta
QuickTime 7.6.2
VLC Media Player (VideoLAN) 1.0.0 RC3
Media Player Classic 6.4.9.0
MVAFlasher 2.1.3
Windows Media Player 11.0 Final
NoteRepad v2.2
Uniqway Poetic 0.6b
Word Reader 1.5.0.20

WIDESCREEN
Carriers
Воины света (Daybreakers)
Despicable Me
Тело Дженнифер (Jennifer's Body)
Информатор (The Informant)

VOD
Sweden vs Germany

99 BONUSES

FAQ

Не читается диск, что делать?
Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или по электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD. Сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на упаковку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки. Стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри первый вариант.
Примечание. Когда пишешь о нерабочем диске, то указывай марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Почему в контенте в журнале указан материал, а на диске его нет?!
Все дело в том, что мастера дисков сдаются на неделю позже, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся в папке материала объяснять причину. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советуем поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на нем должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходимы скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком DivX или XviD с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наш электронный адрес disk@pc-games.ru.

Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
А: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима «заплатка». Вот лишь наиболее яркие примеры: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 – работают далеко не все карты. The Sims 2 – вся линейка, на локализации дополнения также ограниченно работают. Линейка Call of Duty – карты делаются только под 1.51, у 1С'овской локализации версия ниже. Quake 4 – дополнения, особенно моды, делаются под текущий патч, локализация от «1С» вообще без патчей. Star Wars: Empire At War – не имеет нужных патчей, поскольку лицензионную версию заказывать приходится из-за бугра.

Автор:
Эдди Коркоран

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

Страх бывает разным. Иногда он предстает в виде клыкастого монстра, иногда он – трясущаяся старуха, иногда – бездонная пропасть… Но случается и такое, что страх смотрит на тебя твоими же глазами. Не знаю, как тебе, но мне с такой разновидностью страха встречаться хочется меньше всего. Да, конечно, изредка приятно пощекотать себе нервы, но еще старик Ницше говорил, что шутки с бездной добром кончаются редко. Но ты, конечно, другого мнения. Что ж, в таком случае у меня для тебя есть подарок. Триллер Manhunt как раз тот случай, когда не ты смотришь в зеркало, а человек в зеркале, хитро прищурившись, ухмыляется тебе с той стороны.

MANHUNT

- **ИЗДАТЕЛЬ:** Rockstar Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Rockstar North
- **ДАТА ВЫХОДА:** 20 апреля 2004 года
- **СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА В ПРЕССЕ:** 8.5/10

ЧЕЛОВЕК БЕГУЩИЙ

…Мать! Ушел! Повезло. Главное – не задеть этот гребаный мусорный бак, а то услышит, обязательно услышит, вернется… И тогда кранты. Господи, как же это все надоело! Слушать издевки этого подонка. Обшаривать мусор в поисках хоть какого-нибудь оружия. Прятаться. Прятаться. Прятаться… как самая распоследняя крыса! Так, стоп… Кажется, он возвращается. Задержим дыхание… Ну же, давай проходи! Молодец. Получай.

СДЕЛАЕМ ЭТО ПО-БЫСТРОМУ

И вот здесь, на этом самом месте, начинается психологический эксперимент. Manhunt – очень необычная игра: безумный кровавый слэшер остроумно прячется под маской экшена от третьего лица. С главным героем мы вообще знакомимся в камере смертников, где уже все готово для отправки нашего протеже в последний путь. Нам не расскажут, как герой там оказался. Не опишут в красках, как он стал жертвой Злобной Подставы. Мало того, судя по всему, он заслужил такое наказание… Никакой симпатии. Но вот что-то происходит, и этот человек оказывается на свободе. Большую часть времени ему надлежит прятаться в тени (как самой распоследней крысе) и перепиливать глотки незнакомым людям, как и в этот раз. Но что это? Что это, черт возьми, такое? Почему так получается, что, даже если ты дружелюбен, как интерфейс «Макинтоша», рука сама собой удерживает Специальную Кнопку чуть дольше, чем необходимо для быстрого и бесшумного устранения противника, и вопреки всем законам логики и инстинктам самосохранения ты тратишь

Камеры расположены повсюду, но самое главное, что они холодны и беспристрастны.

Это еще не кровь. Кровь будет позже, когда найдется автор ироничного указателя.

драгоценные секунды, нарушаешь благословенную тишину лишь для того, чтобы уничтожить врага наиболее жестоким способом? Что заставляет вменяемого человека поступать таким образом, несмотря на самое страшное и натуралистичное в истории КИ видеосопровождение подобных убийств? Какие неведомые участки мозга включаются под аккомпанемент тяжелого дыхания и шороха чужих шагов? И главный вопрос – насколько сильна в этот момент идентификация игрока и героя?

ОБМАНКА

На самом деле жестокое телешоу, в котором нас вынуждают принимать участие (убегать от преследователей или убивать их, что более надежно), не более чем избитый штамп, но это еще и дополнительный крючок, которым цепляют нас мастера из Rockstar. Они вообще сплели довольно хитроумную паутину, эти кудесники: по итогам очередного уровня скрупулезно подсчитают уровень твоей жестокости и, может быть, выдадут какой-нибудь бонус; предложат использовать отрубленную голову врага в качестве приманки; с удовольствием сообщат, что каждое орудие можно использовать с тремя степенями жестокой изобретательности; продемонстрируют совершенное злодеяние с выгоднейшего ракурса, с обязательным наездом несфокусированной камеры… И при всем при этом оставят выбор: хотите – действуйте быстро, тихо и безболезненно, а хотите – многозначительное многоточие… Что бы ты выбрал? О, не спеши отвечать.

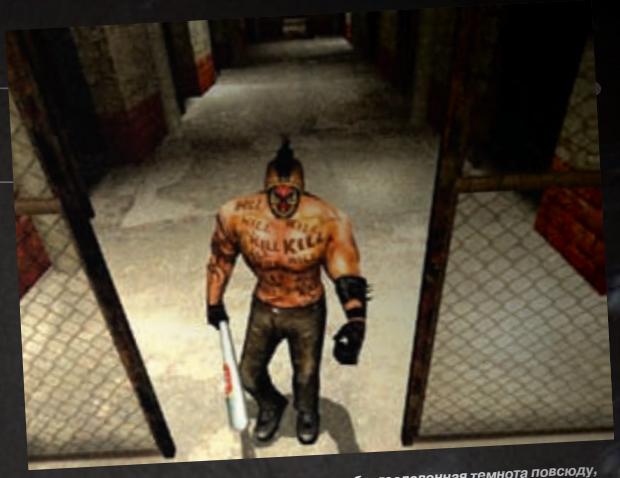
ОН УЖЕ МЕРТВ

Понимание страха, осознание того самого чувства опасности здесь вдвойне сильное от того, что очевидно: опасность кроется не по ту сторону монитора, она здесь, в этих самых ладонях. Не в сюжете (он крайне незатейлив: убить всех и выжить самому; его, этого сюжета, повороты способны вызвать разве что ухмылку: ах, этот негодяй похитил наших родных? Кто бы мог подумать! Ах, он нас обманул и все-таки поубивал их? Какая незадача!), не в мотивации и не в хоккейных масках на лицах уголовников. Все это не более чем оправдание для очередной монтировки в задницу. Видел бы ты этих уголовников, слышал бы их обреченные вопли, с которыми они выпрыгивают из темноты! Понимают, несчастные, что через пять минут будут лежать в канаве с полиэтиленовым мешком на голове. Нет, в Manhunt страшно играть по другой причине. Потому что она цепляет. Потому что хочется продолжать. Потому что ты именно такой, каким здесь тебя изображают: получающий удовольствие от насилия. Удовлетворенно крякающий при виде обмякающего тела в руках. Жадно ищущий красные точки на радаре: ну где же, где еще хоть кто-нибудь?

ТЫ ЕСИ МУЖ, СОТВОРИВЫЙ СИЕ

За одно это работникам Rockstar можно при жизни ставить памятник. То, что им не дали сказать в GTA, они с лихвой поведали в Manhunt. Ты хочешь свободы? Нет. Ты хочешь бесконечных вариантов выбора? Нет. Ты хочешь навороченного триллера в качестве сюжета? О нет! Ты хочешь всего лишь дождаться, когда этот человек на улице повернется спиной. Ты хочешь медленно, тихо достать из кармана ржавую проволоку. Ты хочешь аккуратно перепилить эту ненавистную шею с отвратительным рыжим пушком и спрятать тело в ближайшем мусорном баке. Ты хочешь, чтобы он перестал наконец курить вечерами под твоими окнами и дурным голосом звать Машу с пятого этажа.

И совершенно не случайно расправа над организатором телешоу – Самым Главным Злодеем! – так проста, так до идиотизма бессмысленна. Мгновенно возникает вопрос: ради чего? Неужели все это произошло только затем, чтобы… Нет, не может быть. Может, я что-нибудь пропустил? Да, наверняка пропустил. Может, попробовать еще раз? И вот это отрезвляет. По коже бегут мурашки. Спина покрывается потом. Ты смотришь на свое отражение в выключенном мониторе и видишь перекошенное лицо, на котором какой-то безумец одним мазком намалевал жуткую гримасу. Ты уже видел это лицо – только что, в компьютерной игре. Кажется. Или герой компьютерной игры просто очень похож на тебя? Ты трясешь головой, чтобы прогнать наваждение. Тебе по-настоящему страшно.



Врагов выпускают по одному и парами, но благословенная темнота повсюду, число противников большого значения не имеет.

Даже когда в игре появляется огнестрельное оружие, она предпочитает ближние дистанции: герой гибнет буквально от первого же прицельного выстрела.

Слепившие безжалостную физиономию Бегущего Человека ухмыляются: главное оружие игры – иллюзия выбора. На деле же выбор сводится к биту, тесаку и проволоке.

РЕЗЮМЕ

Насколько страшно: страшна не игра, а то, что она с тобой делает, – жуткий опыт
Почему страшно: никому не нравится держать ответ перед собой .
Для кого страшно: для тех, кто верит в свободу воли и врожденную гуманность.

АНОНС

РС ИГРЫ #09'2009

ОКТЯБРЬСКИЙ НОМЕР «РС ИГР» В ПРОДАЖЕ С 1 ОКТЯБРЯ

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ ТЕБЯ ЖДУТ:

Военный конфликт трех великих держав, ведущих боевые действия за право обладания забытым богом островом.

– Игры будущего. Часть 2
– Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
– Fallout 3: Mothership Zeta
– Wolfenstein
– День Победы 3
– Batman: Arkham Asylum

И многое-многое другое.